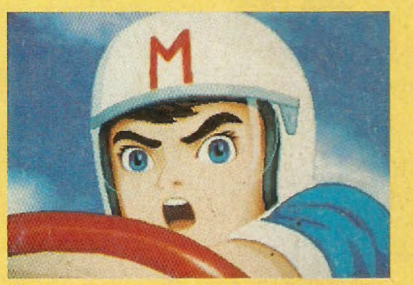
ANO I - Nº 4

COMPUTER games

LARRY 6

DICAS PARA AJUDAR O SACANA LARRY E CONQUISTAR MUITAS MULHERES



SPEED RACER

GANHE TODAS AS CORRIDAS PILOTANDO ESTE SUCESSO DA TV

CIVILIZATION

AS MELHORES SEQUÊNCIAS PARA CRIAR UMA SUPER CIVILIZAÇÃO

F15 STRIKE EAGLE III

ATAQUE E ARRASE NESTE SIMULADOR AÉREO

CD-ROM

- ✔ VANTAGENS
- ✔ COMO FUNCIONA
- ✔ PROGRAMAS
- ✔ E DOIS JOGOS EM CD: MYST e LOOM

DELETE

COMO APAGAR (BEM) SEUS ARQUIVOS INÚTEIS

MOUSE

MUITAS OPÇÕES E COMO FUNCIONAM

SISAL EDITORA
R$ 4,50

MULTIMÍDIA

linha **Inovator**

A linha INOVATOR de **Multimídia** se caracteriza por sua interatividade, modularidade, e versatilidade. É formada por equipamentos que incorporam os mais avançados recursos para implementação de qualquer aplicação multimídia profissional educacional e de entretenimento. Os produtos ALCABYT se diferenciam por dispor do exclusivo

Sistema MULTI Choice

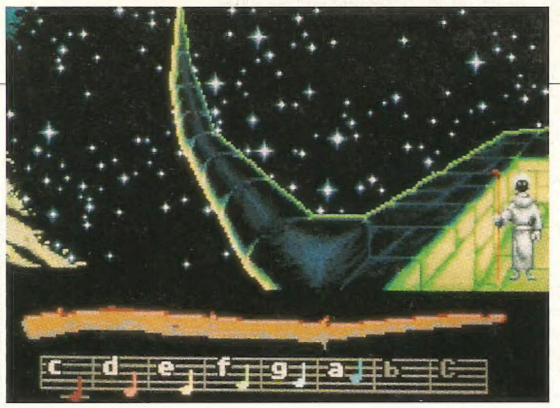
O Sistema Multi Choice viabiliza ao usuário configurar, sua própria estação multimídia, escolher o tipo de gabinete, placa, memória, monitor de som/ vídeo/ imagem, CD ROM, monitor de vídeo, e quaisquer outros periféricos; inclusive permitindo up-grades futuros.

alcabyt
simplificando idéias ®
Rua Anhaia, 1132 - São Paulo,SP
Fone: (011) 222-9133
Fax: (011) 222-9400

04- Cartas
06- Softs

Multimídia

10- Loom
12- Myst
14- CD ROM
Confira como funciona um computador com kit multimídia



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Loom

Adventure
18- Return of thePhanton
21- Larry 6

F -15 Strike Eagle

Simuladores
24- Rally
26- F-15 Strike Eagle

Estratégia
28- Space Hulk

Ação
30- Speed Racer

Clássicos
32- Civilization

Help & Hints
34- Sam & Max

Sam & Max

38- Dicas:
Day of The Tentacle
World Circuit
IndyCar Racing

PC Info

40- Mouse
Entenda o funcionamento do mouse e conheça as principais opções

44- Deletar
Tudo sobre como apagar arquivos e diretórios pelo DOS e pelo Windows

46- BBS
Algumas sugestões para escolher jogos

Capa: Criação: Paulo Affonso Soares **Fotos:** Norberto Marques/Divulgação

Ao Leitor

Uma revolução dentro da revolução. É isso mesmo, o CD- ROM está fazendo uma revolução dentro do mundo dos Computadores Pessoais, que por sua vez já foi uma revolução na vida dos usuários, pela facilidade de armazenar e lidar com informações.

No começo dos anos 80, ouvia-se falar num tal de CD, um Compact Disc que mudava para sempre o conceito de disco de som. Demorou para chegar o Brasil - só viria a se popularizar aqui nos anos 90 - e aposentava rapidamente as "bolachas pretas", os velhos discos de vinil com sua gravação mecânica e cheia de sulcos. O CD já era um filho errante da era da informática, pois suas informações musicais eram digitais, binárias como a linguagem dos computadores. Mas em termos comerciais, o CD se reproduziu em imagens e se instalou no vídeo, ganhando um primo ainda mais rico, o Disc Laser. A mesma tecnologia básica passou a fornecer imagens, filmes e musicais, para serem assistidos em casa, através de player e um monitor, desculpem, um televisor doméstico.

Finalmente, tudo volta ao começo, e a origem computadorizada dos CDs e Disc Lasers se destina agora aos Personals Computers, atendendo pelo nome de CD- ROM e criando a multimídia, o computador com recursos ampliados e aperfeiçoados. De enciclopédias foi para programas (ainda enciclopédicos) de musicas e musicais, de coleções de filmes a tratados sobre engenharia e outras artes. E, tcham, tcham, tachm, tchammm. Chega aos jogos, aos Computer Games, objetivo e título desta revista. Com sua enorme memórica (correspondente a 470 disquetes de 3,5 hd) os jogos que nos divertem começam também a se revolucionar, ganhando novas cores, imagens "reais e tridimensionais", a noção de profundidade e de distância esbarra na realidade virtual. Tudo com o CD -ROM que, tenham certeza, está apenas começando. O preço dos kits (de multimídia e dos próprios CDs), está diminuindo e...a revolução dentro da revolução está apenas mostrando seus primeiros passos. Que COMPUTER GAMES *vai sempre acompanhar. Afinal, quem gosta de PCs e seus jogos adora uma revolucãozinha.*

Josias Silveira

Parabéns

Gostaria de parabenizá-los pelo excelente trabalho. As fotos da *Computer Games* são de ótima qualidade, assim como o papel e a impressão. Gostaria que me informassem o endereço do departamento de vendas da Tec Toy e da Brasoft Games.

Alexandre Luis Pletsch, Dourados, MS

Caros amigos da *Computer Games*, quero que me ajudem a encontrar jogos para PC aqui no Paraná. Não encontro em lugar algum! Estou desesperado! Por favor me ajudem!

Ronnie Marcel Callaça, Castro, PR

Existem várias empresas que trabalham com reembolso postal. Ou seja é só entrar em contato, acertar o negócio e receber o jogo pelos Correios. Estes são alguns telefones de lojas de São Paulo, Multimídia Center (011-214 2458), Award (011-533 5293). Há também os distribuidores de jogos como a Brasoft (011-725 3711) e Tec Toy (011-835 8311). Também é possível comprar direto do Exterior, entrando em contato com as lojas por carta, telefone ou via fax e pagando com cartão de crédito internacional, fazendo a compra pelos Correios.

Civilization

Queria parabenizá-los pelo alto nível da revista *Computer Games* e saber se existe algum código ou truque para o game Civilization para PC e quais ciências devo desenvolver.

Rodrigo Melo de Assis, Rio de Janeiro, RJ

Nesta edição você encontra muitas dicas sobre o Civilization (MicroProse). Descobrir quais ciências desenvolver é fácil: todas! A ordem em que isso deve ser feito é uma questão muito pessoal, já que inúmeras combinações podem ser boas. É isso que torna este jogo tão interessante. Na página 32 Computer Games *publica a sequência sugerida pelo fabricante.*

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Jordan in Flight: não "roda" com pouca memória

Michael Jordan

Tenho o jogo Michael Jordan in Flight mas não consigo jogá-lo, toda vez que executo o arquivo BB.BAT aparece a mensagem *bb cannot find enough EMS memory*. Mas minha máquina tem EMS, o comando MEM do DOS diz que está usando XMS para simular EMS! O que faço?

Fabio Aparecido Monteiro, São José dos Campos, SP

Pela listagem do resultado do comando MEM que você mandou, detectamos um possível problema: você tem apenas 1600 Kb de expansão de memória, dos quais 944 Kb são usados pelo EMM386 para simular EMS. Está tudo correto, mas a expansão é muito pequena. Coloque ao menos 3 Mbytes na memória expandida (EMS) para conseguir rodar os jogos sem problemas.

CD-ROM

Pelo amor de Deus, mandem-me os códigos do jogo Innocent, pois o meu veio faltando! Uma dúvida: os jogos Quest for Glory e Dune II possuem versão para CD-ROM?

Frederico B. V. Andrade, Rio de Janeiro, RJ

Computer Games *não fornece códigos de jogos. O distribuidor tem a obrigação de fornecer, junto com os disquetes, o manual e as senhas. Se o seu jogo veio sem os códigos, escreva para a empresa distribuidora (ou telefone, se houver representante no Brasil), fornecendo o número de série do seu jogo e solicitando as senhas. Quanto aos outros dois jogos, deve sair em breve uma versão do Dune II em CD-ROM. Aguarde.*

SimCity: publicado em Computer Games nº 3

Sugestões e erros

Nas próximas edições, vocês poderiam colocar nas páginas da competente *Computer Games* reportagens sobre os jogos Privateer e SimCity 2000, pois são dois jogos excelentes. Na página 15 da revista número 2 diz que num CD-ROM cabem até 640 Kb, e na verdade cabem 680 Mb, o que equivale a 472,22 disquetes de 3.5 Hd de 1,44 Mb. Na reportagem "Memória" na página 40 diz que a memória ROM pode ser mudada se for preciso, mas um usuário não pode mexer nela. E no quadro "Mais siglas" da página seguinte é dito que byte é um conjunto de 16 bits, quando na verdade um byte tem 8 bits.

Mateus Rodrigues Peres, Porto Alegre, RS

Os jogos SimCity 2000 e Privateer foram publicados na edição número três de Computer Games. *Quanto aos erros: o da página 15 realmente foi engano nosso. Você também tem razão quanto aos bytes, que são realmente conjuntos de 8 bits. Pedimos desculpas. Já a informação sobre a ROM está correta, pois a alteração pode ser feita, mas não por um usuário comum (que no máximo pode trocar os chips de ROM). Agradecemos sua carta e as correções. Contamos com sua leitura atenta nesta e nas próximas edições.*

Preço adulterado

Aqui no Paraná a revista *Computer Games* nº1 foi vendida com um adesivo sobre o

preço de CR$ 2500,00 que aumentava esse preço para CR$ 3400,00. Estamos sendo lesados? Ou isto está correto. Não gostaria que meu nome fosse publicado.

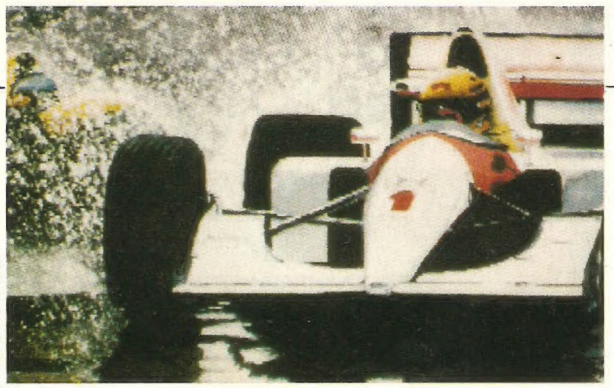
A Computer Games nº 1 foi colocada em banca duas vezes. Devido a inflação do período, na segunda entrada em banca houve a necessidade de se aumentar o preço. Daí o uso da etiqueta. O jornaleiro agiu corretamente.

Kit multiconfuso

Tenho um PC-AT 386 DX de 40 MHz e comprei um Kit Multimídia padrão MPC2 com CD-ROM da Nec e placa de som WinSound 16, que é compatível com a SoundBlaster 16. Mas não consigo instalar a placa, uso todas as opções de endereço e não dá certo. Quando a placa funciona as caixas emitem um chiado, e o Windows trava ao sair. O CD-ROM funciona, mas fica tudo sem som. O que posso fazer?

Kerginaldo L. de Mattos Neto, Fortaleza, CE

Pode ser um problema de IRQ (Interrupt Request). Provavelmente, alguma outra placa está usando os mesmos IRQs do som digitalizado. Para mudar o IRQ, basta rodar o programa de configuração (setup) da placa e fazer a alteração. Mas pode ser outro problema também. O CD toca CDs comuns de música? Se não tocar, o que falta é o cabo que liga a saída de som estéreo do drive de CD-ROM à placa de som. Também pode ser que a placa WinSound não seja propriamente compatível com a SB16. Como é impossível descobrir o que está acontecendo à distância, o melhor mesmo é rodar o programa de teste (se houver) que acompanha a placa e, identificado o problema, seguir as sugestões do programa para correção. Ou consultar o revendedor e solicitar suporte técnico.



NORBERTO MARQUES

World Circuit: leitor propõe troca

Trocas

Troco o game Pirates Gold, original, com manual, diário de bordo e etc, ou um Hovercraft da Estrela, de controle remoto e recarregador de bateria por jogo que pode ser World Circuit, IndyCar Racing, The Dig ou X-Wing. Só aceito jogo original.

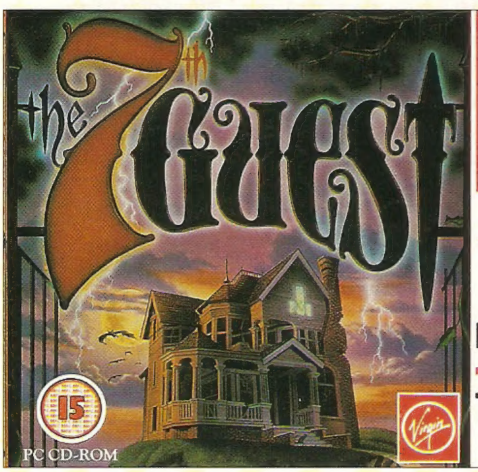
Nicholas Bergantin, São Paulo, SP
fone: (011) 530-5813

Nota da Redação

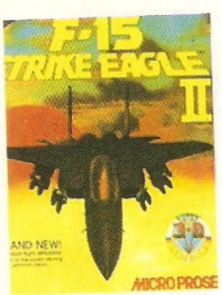
Para participar da seção de cartas, basta escrever para *SISAL EDITORA LTDA.* - Revista *COMPUTER GAMES*, Rua São Samuel, nº 177, Vila Mariana, São Paulo, SP - CEP 04120 - 030. Por motivos de espaço, as cartas poderão ser publicadas resumidamente

INFO SHOW

GLOW INFORMÁTICA
DISTRIBUIDOR DE DISQUETES ACT
DISTRIBUIDOR DE FITAS TEX-PRINT
unity
CADASTRAMOS REVENDAS
RUA DESEMBARGADOR ROCHA PORTELA, 898. SÃO PAULO-SP.
FONE/FAX.: (011) 958-4445

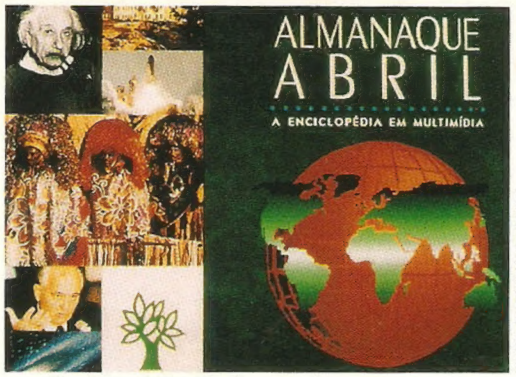


Nº1 EM CD E MULTIMÍDIA
★Kit Multimídia★
700 títulos em CD para venda e aluguel.
Tels.: 581 9968
581 4616
MCD MULTIMÍDIA



MICRO TIME
A MAIS NOVA LOJA DE GAMES DE SÃO PAULO.
JOGOS EM CD/ROM - PC - TEC-TOY
TÍTULOS SEMPRE ATUALIZADOS
KIT'S DE MULTIMÍDIA
PLACAS DE SOM/VÍDEO
COMPUTADORES
IMPRESSORAS - SUPRIMENTOS
TAMBÉM ESTAMOS NA FENASOFT
LOJA 01
SHOPPING PLAZA SUL
PISO TERREO
TEL.: (011) 276-0850
LOJA 02
RUA AUGUSTA, 1.368.
TEL.:(011) 289-3061
285-3860

computer games
Garanta seu espaço nesta seção.
Acesse o departamento comercial da Sisal Editora
(011) 570-2032
571-3754
571-5654
884-8246



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Enciclopédia Abril: completa

O almanaque em CD que "fala" português

Os CDs Multimídia para CD-ROM estão perdendo o sotaque inglês. Já existem pelo menos quatro títulos em CDs inteiramente produzidos no Brasil e em português. Um deles é o Almanaque Abril, uma "mini" enciclopédia, direcionada principalmente aos estudantes, que até agora só existia em papel. O Almanaque em forma de CD conta com todas as facilidades de consulta por assuntos de uma enciclopédia multimídia. O programa tem recursos de som, vídeo, textos, fotos e hipertextos (palavras em destaque no meio de um texto onde é possível, com um clique do mouse, pular para outros tópicos com mais informações referentes ao mesmo tema). Mas, sem dúvida, a grande novidade é a possibilidade de encontrar todas as informações em português e com textos que podem ser copiados (pelo clipboard) para uso em outros aplicativos do Windows, onde o programa é rodado. O preço está em US$ 115 e pode ser comprada por telefone (0800-150150).

Para estudar geografia no computador

Também voltado para estudantes, o Atlas Geográfico Brasileiro 1994 foi desenvolvido pela Lucci & Labrada Editora com a colaboração do IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - e é distribuído pela empresa Brasoft. Com 330 mapas, além de tabelas estatísticas e fotos, o programa tem informações sobre divisão política, relevo, vegetação, clima, hidrografia e economia, divididas em quatro seções básicas : Atlas, Dados Estatísticos, Painel Brasileiro e Slide Show. Os gráficos são muito simples, chegando inclusive a confundir o usuário e dificultar a consulta, e embora produzido em CD, o programa dispõe de poucos efeitos sonoros. Apesar dos recursos limitados, é uma fonte atualizada de informações. O preço sugerido é de US$ 89.

Atlas Geográfico: muitos mapas

Copa do Mundo em CD: É goooool!!!

Aproveitando o entusiasmo em torno da Copa do Mundo, acontecida em julho de 94 nos EUA, a Lucci & Labrada Editora lançou o CD The Encyclopedia of World Cup Soccer (A Enciclopédia das Copas do Mundo de Futebol). Apesar do nome em inglês todos os textos estão em português, e a autoria do CD é do especialista em futebol Orlando Duarte. Contendo informações de todas as copas, a primeira foi em 1930, a enciclopédia tem desde resultados de todos os jogos até a lista de quem marcou gols contra. São 150 fotografias históricas e 35 vídeos com muitos gols.

A Copa de 94 não foi esquecida. Mas como a enciclopédia foi feita antes da Copa nos EUA, estão disponíveis apenas os grupos (com direito a bandeira de cada país e o início do hino nacional), as cidades sedes com fotos de pontos turísticos e fotos dos estádios onde aconteceram os jogos. A Lucci & Labrada promete atualizar em breve o CD com os resultados da Copa 94. O preço é de US$ 49.

Uma revista multimídia

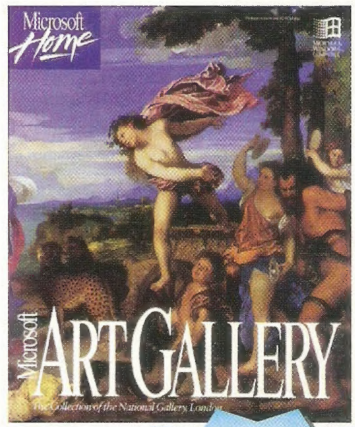
Uma revista multimídia em CD. Esta é a proposta da Neo Interativa. Seu formato é o mesmo de uma revista com "páginas" (há até o detalhe do som da página ao ser virada) e os assuntos são tratados como reportagens com fotos, textos, vídeos, músicas e depoimentos, entre outros recursos. A revista tem como ponto forte a facilidade de manuseio, com uma ajuda na tela para principiantes no ambiente Windows. Os assuntos da Neo Interativa são bastante variados, tais como a "briga" entre o Pentium x Power PC na seção informática; o Mundo Maya em turismo; O Fim dos Quadros Negros em educação; a música de Chet Baker num ótimo artigo de Carlos Calado, entre muitos outros assuntos. Há até momentos de descontração como as fotos da nudez de Ana Cláudia (que foi capa da revista Trip). O preço da Neo Interativa fica em torno de US$ 37 .

Neo Interativa: revista com muitas seções e até fotos de nudez

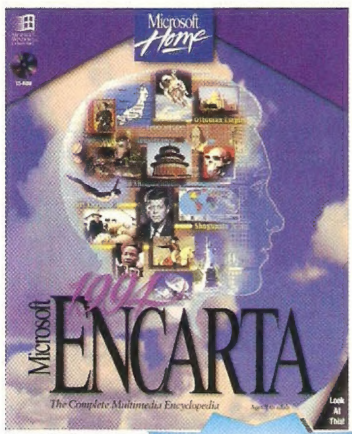
Microsoft Home

R$ 44,00

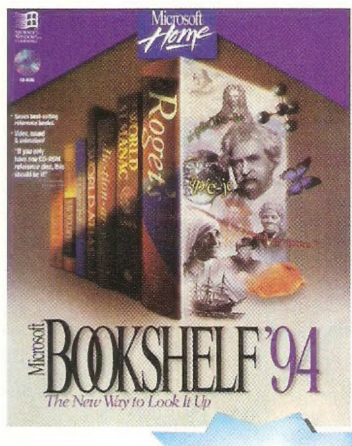
R$ 44,00



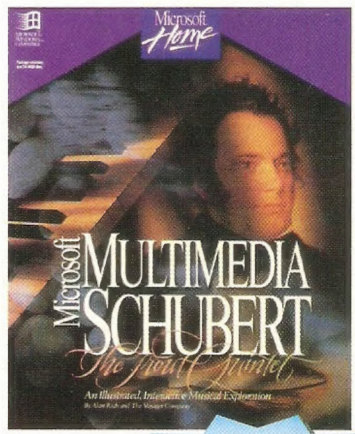
R$ 49,00



R$ 79,00



R$ 60,00



R$ 51,00

E MAIS:

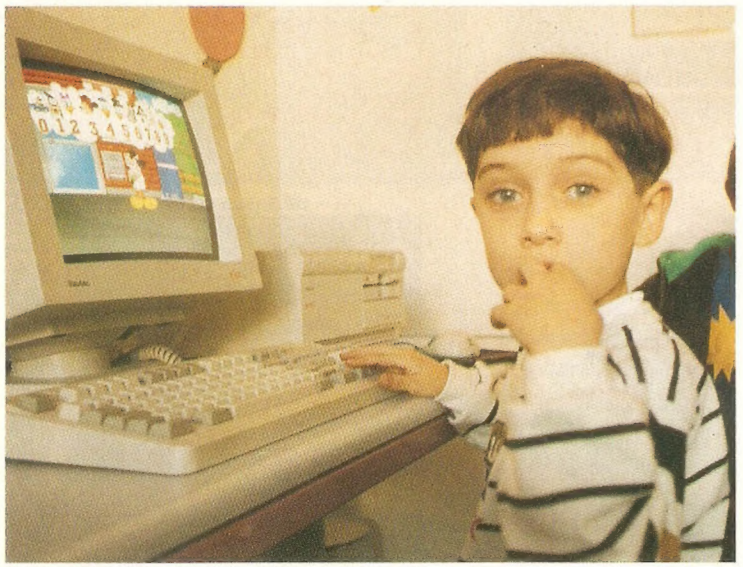
Flight Simulator, Flight Scenery New York, Flight Scenery Paris, Windows Publisher 2.0, Windows Works 3.0, Money 3.0, Best of Entertainment Pak, Cinemania, Mozart, Beethoven, Stravinsky's Rites, Dinousaurs, Musical Instruments, Microsoft Soundbits, Scenes Collection

REVENDAS AUTORIZADAS - BRASOFT

MULTIMEDIA & ENTERTAINMENT · BRASOFT GAMES

São Paulo (011): Agres - Tel.: 581-2692 • A Informática ABC - Tel.: 744-7124 • Allen SP - Tel.: 535-1116 • Award - Tel.: 542-5347 / 542-4094 • Brasoftware - Tel.: 253-1588 • City Micro's -Tel.: 872-8330 • Computer Express -Tel.: 533-3079 / 241-0276 • Computer Place - Tel.: 822-7388 / 820-2851 • CS Compusoftware - Tel.: 240-2522 • Farah's Informática - 851 0041 / 37-3066 • Hammers - Tel.: 815-4966 • Impacto - Tel.: 579-0177 • Itautec Shop -Tel.: 883-2875 / 227-1777 / 822-1717 • Maxi Byte - Tel.: 574-5999 / 222-0334 • Microcap - Tel.: 831-35 11 • Microplus - Tel.: 283-1466 • Microtime - Tel.: 276-0850 / 285-3860 • Multisoft - Tel.: 535-3431 • Novaforma - Tel.: 262-2144 • SND Informática - Tel.: 223-3000 • RPS - Tel.: 270-3400 / 851-1030 • Star Hot - Tel.: 574-0655 **Campinas (0192)**: Santo Antônio - Tel.: 31-1444 **Rio Claro (0195)**: Cântaro Multimídia - Tel.: 24-1476 **Rio de Janeiro (021)**: Allen Rio - Tel.: 240-2593 • CD Rom Club - Tel.: 259-7559 • Contemporânea - Tel.: 247-6076 • Icon - Tel.: (0800)21-4266 • SoftConnections - Tel.: 542-9546 • Softxpress - Tel.: 285-0893 / 285-6994 • Só Software Rio - Tel.: 552-9994 **Cabo Frio (0246)**: MediaNews Informática - Tel.: 45-4732 **Curitiba (041)**: Crazy Byte - Tel.: 223-4679 • Livraria Curitiba - Tel.: 322-5455 **Campo Grande (067)**: Net & Conect - Tel.: 382-0927 **Brasília (061)**: MicroShopping - Tel.: 347-9040 **Porto Alegre (051)**: De Bem - Tel.: 343-8200 • Digimer - Tel.: 221-7599 • Digital - Tel.: 225-9944 • Inteligência - Tel.: 228-5381 **Recife (081)**: Infobox - Tel.: 465-3422 • Moura Informática - Tel.: 445-2444 **Belo Horizonte (031)**: A&C Infor - Tel.: 261-1979 • Channel - Tel.: 273-1960 • R2V2 - Tel.: 286-1166 **Uberaba (034)**: O&M Informática - Tel.: 336-3221 **Vitória (027)**: Kernel - 225-7945 **Salvador (071)**: Multi Soluções - Tel.: 358-9485 **Fortaleza (085)**: AM Informática - Tel.: 264-1910 **Belém (091)**: Unipel - Tel.: 226-4033

10 ANOS BRASOFT



DAUMER DEGIUI

Na Future Kids, informática é assunto para crianças

Acreditando no futuro

Muitas crianças estão descobrindo do que um computador é capaz. Na Futurekids, uma escola de computação para crianças de 3 a 13 anos, enquanto os menores aprendem a manusear o mouse e o teclado, os maiores fazem gráficos e programas, podendo até criar novos jogos . O objetivo é a criança entender o funcionamento do computador e aprender a utilizá-lo. Para incentivar os alunos, depois das aulas teóricas, há um tempo para jogar.

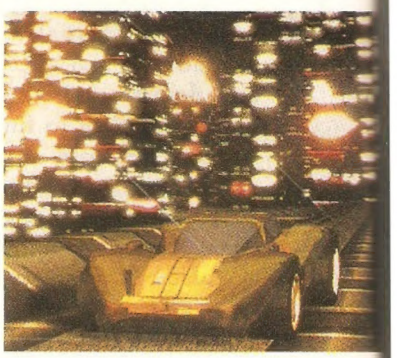
Segundo Odacy Paulino Panhoni, a diretora da unidade de Vila Olímpia, em São Paulo, SP, "há uma grande preocupação com o aspecto pedagógico. Além de ensinar a utilizar o computador, as aulas são importantes para desenvolver a lógica e a criatividade, auxiliando na vida escolar". A idéia está fazendo sucesso e a escola de origem americana, já tem mais de 100 franquias espalhadas nas principais capitais brasileiras. Maiores informações no telefone (011) 828 0947.

Computer Games na Fenasoft

A FENASOFT, principal feira de Informática do Brasil, apresenta este ano as principais tendências internacionais do mercado de Informática. Estavam previstos muitos lançamentos de computadores (hardware) e de programas (software), com destaque especial para a Multimídia. E os jogos tem um espaço garantido no evento: a Brasoftlândia, uma área com cerca de 500 m2, na parte externa do local da feira no Centro de Exposições do Anhembi, em São Paulo, SP. A revista **Computer Games** *participa com dois estandes, mostrando as últimas novidades em jogos e dando as dicas mais quentes dos seus games favoritos. A FENASOFT estará aberta ao público de 19 a 22 de julho, das 14 às 22 horas. A Brasoftlândia funciona no mesmo horário, e os convites estão encartados nesta edição de* **Computer Games.**

Carros e armas em MegaRace

Está saindo ao mesmo tempo para PC e para os videogames Sega CD e 3DO, o jogo MegaRace, da produtora The Software Toolworks, um "simulador" de carros futuristas. A apresentação do jogo na versão em CD para computador PC é de dar água na boca, criando mais expectativa que o jogo merece. É daqueles jogos destinados mais para os apreciadores de videogames. O game conta com 15 "pistas" diferentes e um comentarista que aparece no vídeo para falar sobre a disputa. E há armas e mais armas. Quais as regras? Nenhuma.



Um CD só com dicas

The Videogame Solution CD, da Microforum, é um CD diferente. É uma coleção de dicas e helps e soluções de inúmeros games para PC, como Alone In The Dark, Dune, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, muitos títulos da produtora Sierra On-Line (as séries Quest: SpaceQuest, King's Quest, PoliceQuest), além de editores para outros jogos (programas que fazem coisas como colocar 9 bolas no Epic Pinball ou subir nível de pontos em RPGs), sem falar em jogos inteiros (sharewares como Doom, Blake Stone, Jill of the Jungle) e ainda traz mais de 20 demos de outros jogos. Ufa!! Essa coleção vale US$ 40 (nos EUA).

SimCity em CD

Está sendo lançado também em CD o famoso SimCity, da produtora americana Interplay. É uma versão transformada do jogo em disquete. Mas atenção, é o primeiro SimCity, não o SimCity 2000. A diferença para o original está na imensidão de vídeos inseridos no jogo. Cada acidente faz aparecer imagens reais, como de cinema, podendo-se assistir terremotos, incêndios e outros desastres. E, em vez de simples telas de números, surgem apresentadores de TV, policiais furiosos e todo tipo de ocorrência que vão dando as dicas de quão bem (ou mal!) o jogador se sai como prefeito. Preço: US$ 70 (nos EUA).

Já nas bancas

A MELHOR REVISTA DE MOTOS

VIAJE NAS PÁGINAS DA REVISTA DE MOTOCICLISMO MAIS LIDA DO BRASIL. HÁ 20 ANOS NA POLE POSITION, COM MAIS DE 12 MILHÕES DE EXEMPLARES VENDIDOS.

SISAL
EDITORA

LOOM

Usando os recursos do CD-ROM, um jogo onde a ação acontece a partir de acordes musicais, num clima de muita magia

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Bobbin, o herói do game, faz uma viagem pela ilha de Loom a procura de seus companheiros. Logo no início o céu e a folha de árvore (dir.) dão dicas. É importante anotar as sequências musicais que realizam as magias

Em Loom tudo é magia e música. Num mundo sombrio e misterioso, o herói Bobbin Threadbare é o único sobrevivente do povo dos Weavers. Ele participa de incríveis aventuras para reencontrar seus companheiros, que se transformaram em gansos. É um jogo criativo, diferente de outros adventures, nos quais as ações ocorrem por meio de ícones ou verbos. Usando o potencial do CD, e de uma indispensável placa de som, o jogo é movido a "acordes musicais". Produzido pelas Lucas Arts,o jogo tem também ótimos gráficos e efeitos visuais.

Vários objetos podem ser selecionados pelo mouse. Clicando sobre cada um deles, obtem-se um certo acorde musical. Deve-se repetir essa seqüência de notas (também clicando sobre uma pauta musical que fica na parte inferior da tela), para que magias aconteçam e o jogo prossiga. É importante clicar todos os objetos com o mouse, para obter as informações e as "senhas musicais". No início dispõe-se de apenas três notas para serem combinadas, e conforme o jogo avança ficam disponíveis oito notas para vencer as diversas fases da aventura.

Não é necessário nenhum conhecimento de música, uma vez que os sons são expressos acompanhados de letras como o e, c,ou d, ..., ao invés de dó, ré, mi. Mas é recomendável anotar cada seqüência, mesmo as de notas ainda não disponíveis. O segredo da magia de Bobbin está em descobrir e executar as seqüências musicais, acumulando poderes, para finalmente encontrar seus companheiros, num final surpreendente.

FILE MANAGER

Fabricante: Lucas Arts - 1992
Distribuidor no Brasil: Incluído na estação Multimídia da Itautec
Tipo: Adventure
Utiliza: 1,5 Mb em 50 files
Configuração mínima: 4Mb
Som: Sound Blaster e compatíveis
Controle: Teclado, joystick e mouse
Apresentação: 1 CD

✳✳Toques Mágicos✳✳

Na Ilha de Loom

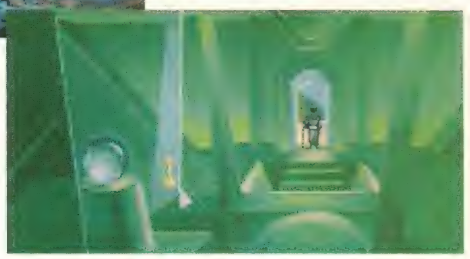
✳ Na primeira tela, quando Bobbin está sobre uma montanha, o céu e a folha da árvore dão algumas dicas de como funciona o jogo. Descendo a montanha, um caminho leva até a vila, onde há várias tendas. Uma delas é o Santuário dos Elders, onde se dará a iniciação de Bobbin. Ali ele começa a praticar magia, abrindo um ovo de ganso. Na outra tenda, à direita, há uma montanha de ouro e uma grande área escura (darkness), que ele deve iluminar. A última é a tenda de Hetchel, a protetora do herói, que virá em seu auxílio, mais tarde. Várias sequências de sons são produzidas, portanto lápis e papel na mão.

✳ Atrás da vila, à esquerda, um caminho sinuoso leva a uma floresta. Em cada árvore uma coruja toca uma nota. Falta a quarta nota para formar uma sequência. No cemitério, em um dos túmulos, a 4ª coruja espreita um coelho. Espante-o e quando ela voltar para casa você tem a sequência completa. Anotou? Então guarde pois a seqüência das corujas ilumina a área escura da tenda. Volte ao cemitério. No túmulo da mãe de Bobbin algumas escrituras dão dicas do dia em que "Céu de abrirá".

✳ Repetindo a sequência da roda, transforma-se ou em palha e vice-versa. Volte ao topo do morro. Chegue o dia do céu se abrir. Execute a sequência (e c e d).

✳ No "pier" algumas gaivotas são apenas enfeite. Pule na água e segure-se no tronco da árvore. Tentar atravessar o furacão sem nenhum toque de magia e s

FOTOS: NORBERTO MARQUES



Com os acordes corretos, Bobbin salta do pier (acima), atravessa o furacão (esq.) e chega à cidade de Cristal (dir.)

lançado acima das nuvens. É emocionante. Pode parecer que tudo está acabado, mas Bobbin é indestrutível. Basta inverter a seqüência do furacão para atravessá-lo.

✳ Na floresta, os pastores darão a sequência da invisibilidade, mas não vão deixá-lo passar. No entanto, eles não perdem por esperar. Na Cidade de Cristal use a sequência da invisibilidade, passe pelos guardas da torre e chegue até a esfera. Depois, de cabeça erguida, volte a floresta e mostre a eles quem é Bobbin Threadbare.

Na Vila dos Pastores

✳ Esqueça a ovelhinha doente, porém anote a sequência musical que ela fornece. Preocupe-se mais com o dragão que está roubando as ovelhas no pasto. Note que elas são brancas e estão sobre um tapete de grama verde. Bobbin já afirmou que não gosta desta cor. Lembre-se da sequência do caldeirão na tenda de Hetchel.

Ninho do Dragão/ Interior da Caverna

✳ Na verdade o dragão é uma fêmea (o que pode ser percebido pela voz). Faça alguns truques para ela dormir (lembre-se da sequência do sono). Transforme o ouro em palha e deixe que ela faça o resto. Bobbin se encontrará novamente numa grande escuridão (darkness). Lembre-se do pio da coruja e passeie pelo labirinto da caverna, até encontrar uma piscina subterrânea (pool). Aí vai aprender o segredo da reflexão. Depois de sair da caverna use seus poderes sobre uma montanha em espiral (step). Qualquer semelhança entre a espiral e o furacão não é mera coincidência.

No castelo

✳ Bobbin é um estranho e, apesar de conseguir abrir os portões, sua entrada no castelo não é permitida. Volte ao garoto Rusty e utilize seus poderes (reflexão).

✳ No interior do castelo um ferreiro está forjando uma espada. Somente por alguns instantes ele pára de martelar. Aproveite essa chance (pio da coruja).

✳ Bobbin está quase no fim da sua jornada . Todos os conhecimentos necessários já foram acumulados. Agora, fica por sua conta.

Vantuil Carlos Portela e Silva,
Gerente Comercial Itautec Shopping

Níveis de Dificuldade

No **Standard** o cajado e a seqüência de notas são apresentados na tela e as notas tocadas se destacam. Para repetir a música, basta executar a seqüência de letras.

No modo **Practice** há também um pequeno box, que apresenta a sequência das notas executadas, letra por letra. Clicando-se neste box, Bobbin executará a mesma sequência. Ideal para principiantes.

A outra opção é **Expert**, e aí sim a coisa pega. As notas executadas fazem brilhar determinadas partes do cajado e tudo fica por conta da sensibilidade do ouvido do jogador, que deve se basear apenas nas sequências sonoras. Quando a sequência tiver que ser executada na ordem inversa, pode ficar complicado. Talvez seja o caso de manter um maestro de plantão.

Para o dragão fêmea dormir execute a sequência do sono. No final (abaixo) encontro com os amigos

Dicas

✳ As sequências musicais, além do mouse, também podem ser acionadas pelo teclado, mas lentamente, respeitando a velocidade da execução.

✳ Para iniciantes as opções **Practice** ou **Standard** são as mais recomendadas, sempre com um bloco de anotações à mão. Anote cada sequência, quem a forneceu e o que acontece quando ela é executada.

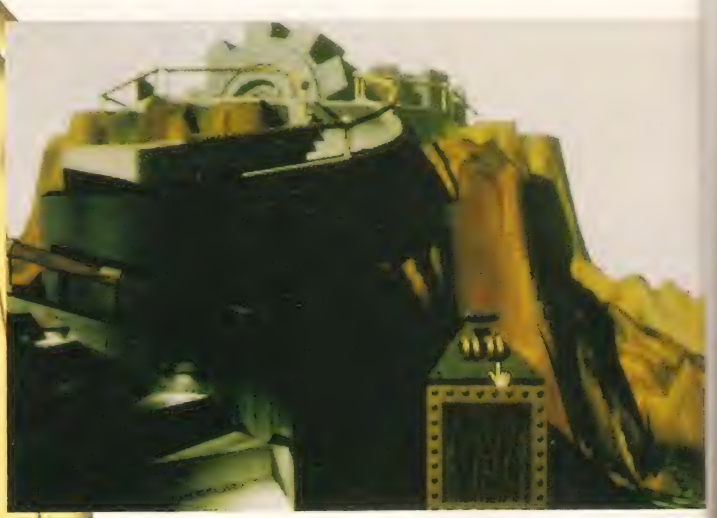
✳ Muitas dicas que passam desapercebidas por quem não domina o inglês podem ser conferidas usando-se o F9 para colocar o texto (também em inglês) na tela.

✳ A barra de espaços do teclado congela a imagem (pause) e permite analisar com calma os comentários de Bobbin.

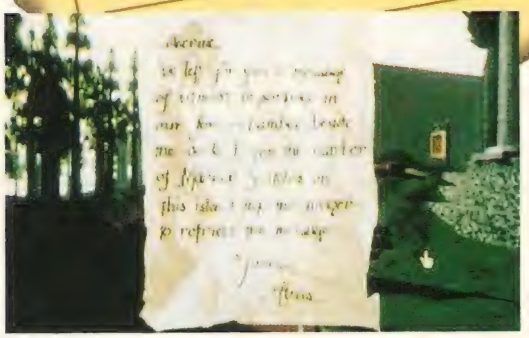
✳ Para salvar cada fase ou cada segredo desvendado, utilize F5

✳ O jogo têm vários diálogos. Quando se sabe o conteúdo, para avançar sem perda de tempo, use ESC para By-pass .

MYST



Numa dimensão totalmente diferente, usando todos os recursos do CD - ROM, o desafio é descobrir pistas para resolver diversos quebra-cabeças, passeando por uma ilha muito misteriosa



Livros e papéis encontrados no caminho podem ajudar muito

Quando Myst surge na tela do computador parece apenas um inocente livro de aventuras. Mas algo estranho acontece. Após folhear o livro, o leitor é "sugado" para dentro da história, que se passa numa outra dimensão. Aí começa o jogo e a única opção é explorar o lugar, para desvendar os mistérios do livro e descobrir como sair vivo de dentro dele. As ações não têm uma seqüência pré-determinada e o final fica por sua conta.

Myst é um jogo que vem em CD, e que precisa de um computador multimídia com CD-ROM para "rodar". A imensa memória dos CDs (cerca de 630 mega) permite jogos muito sofisticados e Myst é um dos CDs mais esperados desde o anúncio de sua produção, e divulgação de algumas fotos, no início de 94. Ele é um adventure, no estilo The 7th Guest (da produtora Virgin Games), e está fazendo os americanos babarem, pela beleza dos gráficos e pela trilha sonora, toda digital. A ação acontece em primeira pessoa, ou seja, no monitor o jogador acompanha tudo sob o ponto de vista do personagem . Esse recurso, utilizado também em The 7th Guest e Wolfeintein 3D (da produtora id Software), garante mais realismo e proporciona ao jogador a sensação de estar dentro do jogo, interagindo na história.

Além disso, os programadores conseguiram criar um ambiente novo e intrigante, um mundo "virtual", totalmente desconhecido. O jogador explora a ilha onde se passa a misteriosa história e, no caminho, tem a possibilidade de interagir com os fatos e ao mesmo tempo mudar a ordem dos acontecimentos.

O jogo é baseado em "puzzles" (quebra-cabeças) que devem ser solucionados com muita atenção. Não há uma ordem determinada para os acontecimentos, mas é bom pensar nas conseqüências de cada ação. Todas as pistas estão espalhadas pela pequena ilha. A leitura de livros e papéis velhos encontrados no caminho pode ajudar muito.

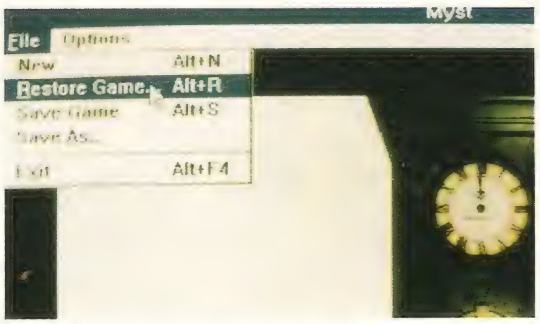
Os fanáticos por adventures podem achar Myst um pouco estranho no início, já que não é preciso recolher e guardar objetos. Os itens encontrados são carregados por pouco tempo, para executar uma ação local ou simplesmente para trocá-los de lugar. Mas isso não chega a facilitar o jogo, que é longo e complexo, com dicas muitas vezes confusas. Um prato cheio para quem gosta de desafios.

Myst conta ainda com a facilidade de se operar no ambiente Windows, de onde ele é rodado. Todas as

No quadro o mapa da ilha

FILE MANAGER

Fabricante: Cyan
Utiliza: CD-ROM, placa de som, Windows 3.1 display VGA 256 cores e mouse (obrigatório) e 4Megabytes de memória RAM
Ocupa: 3 Megabytes de HD
Apresentação : um CD-ROM



FOTOS: NORBERTO MARQUES

JOGO CEDIDO PELA AWARD INFORMÁTICA, TEL: (011) 533-5293

operações são executadas através do mouse e os menus (no alto da tela) têm funções interessantes, como um "save" com cara de ambiente Windows e opções que podem ser ligadas ou desligadas no decorrer do jogo e que afetam sua operação.

Perfeição em três dimensões

Os gráficos são incríveis, com cenários construídos em um micro computador Macintosh, com um programa especial para a criação de objetos em 3D. Quer dizer, toda a ilha, cenário principal do jogo, palácios, casas e árvores de Myst foram feitos em um "espaço real", em três dimensões. Isso significa ser possível dar a volta em um objeto para ver como ele é na parte traseira, ao contrário dos jogos com gráficos bitmap, que não passam de desenhos manuais escaneados para receber animação no computador. Como tudo em Myst está em 3D, para se obter ângulos novos e cenas diferentes em cenários já construídos, somente movimenta-se uma "câmera", como em um cenário real.

Com um visual tão elaborado, infelizmente Myst tem poucas animações e praticamente só é jogado com cenas estáticas, embora muito detalhadas. Um exemplo é uma cena, onde há uma cama toda enfeitada, com um travesseiro embolorado, que pode até mesmo causar enjôos em jogadores mais sensíveis, que não suportam tanta perfeição e detalhe.

A qualidade da trilha sonora também surpreende. As músicas e todos os efeitos sonoros são digitais e cheios de realismo. Se o jogador se aproxima de uma fonte ou de uma floresta da ilha, imediatamente ouve-se a água correndo ou o canto dos pássaros. Mas as músicas são curtas, afinal o objetivo é manter o clima de suspense e não fazer o jogador dançar .

Os mais desavisados, que esperam encontrar vídeos com diversas cenas e atores reais em muitos jogos de CD ROM (o que também é possivel devido a memória do CD) vão se decepcionar com Myst, pois os poucos vídeos que o jogo tem fazem parte do Making Of (como foi feito o jogo), que pode ser acionado através de um ícone no Windows. O jogo também não tem atores reais. Mas a abertura é narrada por um profissional, que dá um toque Hollywoodiano à introdução do jogo.

Para facilitar, o jogo tem opções com jeito de Windows (alto à esq.). As alavancas, espalhadas pela ilha, devem ser sempre acionadas para o local aparecer no mapa

Luís Carlos Mazzzaferro Júnior

Vídeo no CD mostra os autores e como foi feito o jogo

Os quadros e livros da biblioteca escondem muitas dicas

Mergulhe fundo na aventura

A aventura começa no porto da ilha, onde já é possível começar a exploração visitando um salão, bem atrás do jogador. Lá dentro há um caldeirão e atrás dele está um tipo de controle, para digitar códigos, fazendo com que uma breve apresentação da topografia da ilha seja mostrada.

Saindo do salão siga para uma sala, onde há quadros na parede e livros estranhos em prateleiras. Um destes quadros tem a própria ilha do jogo desenhada.

Lembre-se que, espalhadas pela terra, estão alavancas que representam novas localidades que estão sendo visitadas. Não se esqueça de ligar todas as alavancas que você encontrar para que elas apareçam no mapa do quadro.

O mesmo quadro permite que seja mudada a direção do foco do farol que está no alto da sala. Com a luz do farol acesa, é possível recolher dicas em placas de metal espalhadas no alto do farol.

Para acessar o topo, onde estão as placas, deve-se clicar o mouse em um dos quadros na parede da sala. Uma passagem secreta se abrirá. Agora é fácil! Use o elevador e copie as dicas da placa, que serão úteis posteriormente. Descendo para a sala de entrada, feche a passagem para continuar a exploração.

Repare que a porta da passagem secreta que você abriu é uma estante com livros variados. Leia todos, pois eles contém informações importantes.

Grande parte dos puzzles (quebra cabeças) está relacionada ao farol e com estas dicas dá para começar a jogar. As aventuras são muito variadas e o jogo é fantástico. O desafio vale a pena!

MULT

Um PC 486SX 33Mhz, com caixas de som, microfone, e "caddy" para colocar o CD : uma boa receita para utilizar os recursos da multimídia com o drive de CD-ROM

FOTOS: NORBERTO MARQUES

MÍDIA

Para mostrar como funciona um PC com CD-ROM, avaliamos o IS-Multimídia, da Itautec. Conheça-o

Tela de apresentação: vários programas e acionamento automático para iniciantes

Os biscoitos cantaram. O "Help" latiu, satisfeito. Nos finais de tarde houve até karaokê na redação. Além de aulas de inglês, com direito a aplausos nos acertos e resmungões a cada erro. O microfone e as caixas de som denunciavam: tratava-se de um computador multimídia. A gaveta do CD-ROM mostrava que programas gigantes poderiam ser rodados. Muito ainda estava por acontecer.

Durante cerca de 30 dias a equipe de *Computer Games* conviveu com o IS Multimídia da Itautec. Um computador PC 486SX,com processador Intel, placa de som Sound Galaxy Pro e CD-ROM Panasonic, que já vem acompanhado de seis CDs com programas e jogos

O primeiro contato com o IS foi durante um fechamento de edição, e ele serviu mesmo para processar os textos. Aos poucos porém, tornou-se possível conhecer e explorar melhor seus recursos. Logo de início, os colaboradores que já dispunham de kit multimídia lamentavam a velocidade simples do CD e a placa de som de 8 bits. No entanto, quem estabelecia seu primeiro contato com os novos recursos da Multimídia apenas se encantava, sem dar muita importância a "esses detalhes".

A rigor, a multimídia começa quando se tem um drive de CD-ROM, uma placa de som e a possibilidade de comandar operações com um simples click do mouse, para fazer com que os programas ou operações mais difíceis sejam executados.

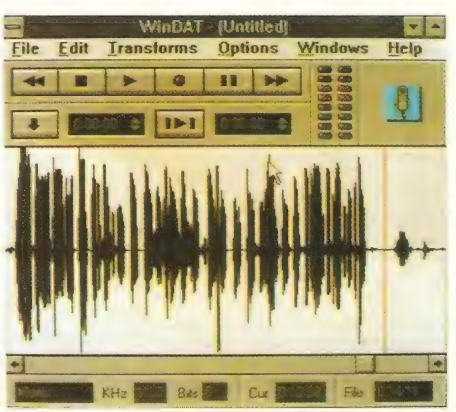
A placa de som que acompanha o IS vem recheada de programas, que permitem desde gravar uma conversa, usando o microfone que também acompanha o kit, até trabalhar no micro ouvindo um som rodado direto do CD. O CD-ROM, por sua vez, nada mais é do que uma mídia com grande capacidade de memória (os atuais suportam até 670 MB, sendo que no futuro esta capacidade pode saltar para 5 Gigabytes por disco!!!). Ou seja, faz o papel de um poderoso winchester. Só que os modelos de leitura (os mais comuns) não permitem gravar informações. Como o próprio nome diz, eles são ROM (Read Only Memory- lê somente na memória).

A brincadeira começa a ter graça quando toda esta parafernália está integrada em um mesmo conjunto, e, principalmente, se tudo estiver bem na sua frente, à disposição. São dezenas de programas e só depois de algum tempo o usuário terá uma idéia precisa de todos os recursos disponíveis.

Primeiro contato

Para facilitar a vida do usuário, a Itautec entrega o IS Multimídia com DOS, Windows, Voyetra (programa de som) entre outros complementos, e mais seis CDs (veja títulos no box). É possível também adquirir os programas em disquetes, desde que se pague por isso. Mas como há licença de uso (autorização do fabricante dos softwares) pode-se fazer uma cópia de segurança dos programas. Aliás esse é o primeiro conselho do próprio computador logo ao ser ligado. Para isso são necessários 16 disquetes, mas, feita a cópia, desocupa-se cerca de 20 MB no disco rígido, que tem 127 MB. As instruções de cópia, em português, aliás como o DOS e Windows, são claras e ao final da geração dos disquetes o computador pede confirmação antes de deletar os arquivos.

Com o programa de som WinDAT é possível gravar, fazer karaokê, ou até "trabalhar" sons de forma simplificada



FOTOS: NORBERTO MARQUES

FOTOS: NORBERTO MARQUES

O Audiostation (alto à direita) funciona como um aparelho de som no computador e com o CD (acima), além de rodar jogos e programas, pode-se também apenas ouvir música pela caixa de som (abaixo) ou com fone de ouvido

Na formatação original, ao ser ligado o computador vai direto ao Windows. Há uma tela de abertura, de onde se acessa 16 programas. Entre eles vários programas do Windows, como o Write ou Calculadora. Basta clicar sobre o ícone que o representa e ele é executado automaticamente. Com os programas em CD o procedimento é o mesmo, lembrando-se que é preciso antes colocar o CD no local adequado.

Para quem está acostumado com um computador "mudo", ouvi-lo falar, cantar e tocar músicas é uma experiência incrível. Um dos CDs que acompanha o IS Multimídia é o Arthur's Teacher Trouble, um "living book", feito especialmente para crianças, mas que encanta qualquer adulto.

A história começa numa escola, onde haverá um concurso de "spelethon" (soletrar palavras). Pode-se escolher a língua em que o livro será lido e narrado (inglês ou espanhol). Após a apresentação da cena com texto na tela, narradora e personagens falando, o mouse fica disponível e clicando-se sobre os objetos do cenário, as reações são as mais incríveis: num cartaz o jogador de baseball arremesa uma bola que quebra uma vidraça; a bailarina dança; os biscoitos cantam em coro...é a interatividade em ação. Dá vontade de ver e rever muitas vezes. Claro, se as crianças deixarem.

Som

É uma surpresa: ao clicar o ícone "Audiostation" surge no monitor um completo aparelho de som. Para ouvir um CD basta colocá-lo no suporte para CD ou "caddy". Ao apertar o Eject do gabinete do micro, automaticamente também se abrirá a "porta" do CD na tela do monitor. A partir daí o procedimento é igual a operação de qualquer CDPlayer com opções de playlist (escolha com a lista de músicas), shuffle (escolha aleatória de músicas) loop (contínuo) ou single (tocar apenas uma vez). Feita a escolha, pode-se trabalhar normalmente, ouvindo suas músicas favoritas com toda a qualidade de um C com a opção de usar-se fone de ouvido.

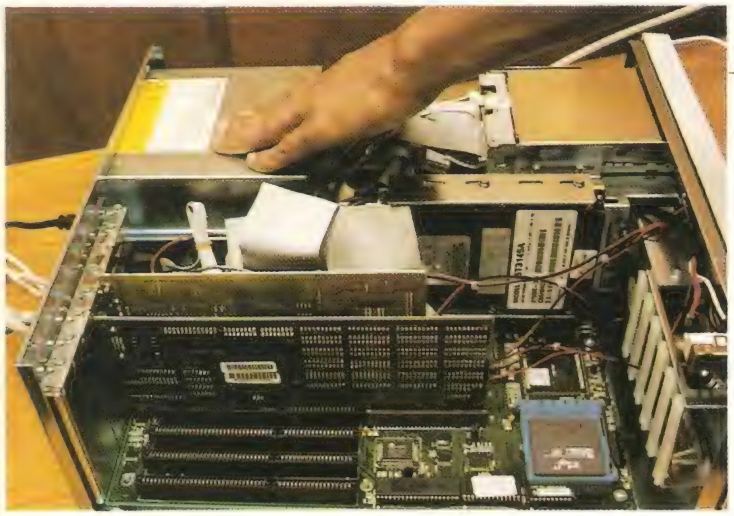
Isso é só o começo. O microfone que acompanha o IS Multimídia permite vários tipos de gravação. Um possibilidade é o WINdat, um programa que funcio como um gravador normal, mas, de quebra, mostra tela um gráfico com as frequências da voz grava Ainda no WINdat pode-se colocar um CD para toc gravar a própria voz, e mixá-la com um música nu espécie de karaokê. No Mixer Control pode-se contro volume, sons graves, agudos, balanço...

Outro programa muito interessante para a placa som é o "Sound Events". Já vem com o computa uma série de efeitos sonoros como latidos, apito trem, vidros quebrando, entre muitos outros, q podem ser colocados em teclas, programas ou mou Assim ao se acionar o "help", por exemplo, pode- ouvir um latido ou um apito de trem. As possibilidad são tantas que o computador pode virar um "circ com um som para cada tecla.

Técnica

O IS Multimídia usa um processador Intel 486 S 33 MHz. É portanto a configuração básica de um 48 e o fato de ser um SX (menor padrão de velocidade um processador 486) faz com que o processamento dados não seja um dos mais rápidos, pois não é t mais veloz do que um 386 DX 33. A unidade testa tinha uma memória RAM de 20 megabytes, o que per mite uma maior rapidez no processamento de dados, que o programa (principalmente o Windows) não pr cisa acessar muitas vezes o winchester à procura espaço para "emular" uma possível falta de memór Mas é importante lembrar que o IS Multimídia norma mente é comercializado com 4 megabytes de RAM. que roda a maioria dos jogos mas pode não ser su ciente para programas muito "pesados" (que exige muita memória).

Um dos pontos que merece os maiores elogios no I é a placa de vídeo, uma Cirrus com 1 megabyte VRAM, enquadrada no padrãoVesa Local Bus, um do padrões de placas de vídeo mais rápidos e eficientes mercado. Esta placa de vídeo pode ser considerada u



FOTOS: ROBERTO MARQUES

"acelerador" de Windows, que, na prática, quer dizer uma maior velocidade dos gráficos reproduzidos pela placa. Esta Cirrus é capaz de mostrar até 16.777.216 cores simultaneamente no monitor (True Color Display) sem perder na performance e ainda suporta resoluções tão grandes quanto 1280 x 1024.

Mercado

A multimídia, como tem sido chamada, enfrenta um momento de explosão, não apenas no Brasil, mas no mercado mundial. Além da melhor qualidade, os fabricantes de software (programas) investem muito no setor porque programas em CD não permitem cópias piratas tão fáceis como os disquetes.

Para quem gosta de jogos, o CD-ROM tem tudo para agradar. As apresentações costumam ser mais sofisticadas, a qualidade de som é de CD e os jogos podem ser muito mais elaborados. Tudo isso devido a imensa capacidade de memória de um CD. Além disso, a instalação do jogo no disco rígido (winchester) ocupa apenas uns poucos Mb de memória (quando muito), fazendo apenas a "ponte" entre o computador e o CD que, claro, deve estar sempre no caddy para "rodar" o programa.

Roberto Araújo
Colaborou: Luiz Carlos Mazzaferro Júnior

O PC IS-Multimídia usa processador Intel, tem ótima placa de vídeo, e quatro slots livres para expansão

Ficha Técnica

Microprocessador: 80486 SX 33 Mhz (upgrade até Pentium Overdrive)
Memória Cache: 8 KB interna; 256 secundária
Memória RAM: 20 MB (unidade testada); 4 MB (inicial) com expansão até 32 MB
Discos Flexíveis: 3,5" 1.44MB e 5,25" 1,2 MB (opcional)
Disco rígido: 130 MB padrão IDE
Interfaces: 1 paralela padrão Centronics
2 seriais padrão RS-232C
1 saída para fones de ouvido
1 interace MIDI/Joystick
1 saída para caixas acusticas/áudio
1 saida para microfone
volume regulável
Slots de Expansão: 4 slots livres, sendo 1 Local Bus VL-VESA
Teclado: Enhanced ABNT Variante II, 104 teclas, padrão brasileiro com todos os caracteres da língua portuguesa
Placa de Vídeo: Placa aceleradora de vídeo; memória de 1 MB, resolução SVGA (expansível até 2 MB); VL-VESA BUS
Monitor de Vídeo: SVGA colorido 14" dot pitch 0.20; outros modelos opcionais
Mouse: 3 botões - 800 DPI
CD-ROM: Panasonic 522-R
Unidades de Som: 2 caixas acústicas amplificadas
1 microfone
Placa de som: Estéreo, compatível com AdLib, SoundBlaster Pro, Covox Speeche Thing e Disney Sound Source.
Dimensões: Largura- 350mm
Altura- 157mm
Profundidade- 425mm
Peso- 12kg
Preço: US$ 2.581

O jogo em CD Arthur's Teacher Trouble: interatividade para todas as idades

Títulos em CD-ROM

✔ ***Microsoft's BookShelf 1992*** (Microsoft) Um CD tipo enciclopédia com sete "livros" incluindo dicionário (60 mil palavras); frases famosas (22.000 frases, proverbios ou ditados); enciclopédia (15 mil artigos sobre geografia, história pessoas, natureza, etc.); atlas; almanaque mundial; entre vários outros assuntos.

✔ ***Arthur's Teacher Trouble*** (Broderbund)-Um "living book" (livro vivo) infantil (mas que agrada a todas as idades) que além de ensinar inglês tem ótima interatividade.

✔ ***Spirit of Excalibur*** (Virgen Games) Jogo tipo RPG onde um dos personagens é Conan. Bom para quem gosta do gênero.

✔ ***Macmillan Dictionary for Children*** (Macmillan) Dicionário multimídia em inglês para crianças, com 12 mil palavras. Pode-se ouvir o som das palavras e além dos dicionário há vários games, todos relacionados a lingua inglesa como forca, palavras dentro de palavras, etc.

✔ ***Space Quest IV*** (Sierra)- Jogo tipo adventure, todo narrado com vozes digitalizadas, que já vem com verbos prontos

✔ ***World Atlas*** (Aztech) -Atlas geográfico com direito a ouvir o início dos hinos de vários países.

✔ ***Loom*** (Lucas Arts)- Games feito para aproveitar os recursos da multimídia, e que funciona a partir de acordes musicais (veja página 10).

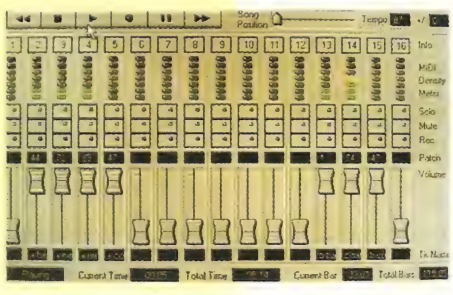
OBS. O fabricante adverte que os títulos dos softwares e de CD-ROM podem ser alterados sem aviso prévio.

Sistema Operacional Pré-instalado

MS-DOS em português
Windows 3.1 em português

Softwares de Edição de sons e Música
Windat
Jukebox
Soundscript
Audio Station
Command Line Player
Sound Tracks
Mixer Control
CD-Player
Say It
Audio Calender
MIDI Orchestrater
Sound Events
Audio Screen Saver
Windows Drivers

MIDI Oschestrator: mesa de som com 16 canais



RETURN OF THE PHANTOM

Amor, mistério e belo
gráficos tornar
O Retorno d
Fantasma da Óper
um jogo sofisticad
e interessant

O tilintar de cristais e um grito terrível precederam a tragédia: a corda que sustentava o magnífico lustre do teatro se rompeu e, de repente, ele caiu sobre a platéia, transformando o espetáculo da Ópera de Paris num cenário de horror e morte. O ano era 1881, e entre as vítimas estavam pessoas nobres e muito ricas. O caso, sem dúvida, exige uma séria investigação. Os responsáveis têm que ser encontrados e severamente punidos. Com narrativa baseada na famosa história do Fantasma da Ópera, The Return of the Phantom (O Retorno do Fantasma), é um jogo com belíssimos gráficos, no qual o jogador assume o papel de um agente policial francês, que deve resolver o caso. Para isso, voltará ao passado, à uma outra vida, numa aventura cheia de perigos, mistérios e surpreendentes revelações.

Na Ópera de Paris, o cenário para se desvendar um crime

Personagens principais

ERIK/ O FANTASMA DA ÓPERA- Erick nasceu muito feio. O primeiro presente que ganhou de sua mãe foi uma máscara para esconder seu rosto horrível. Rejeitado pelos pais, fugiu de casa cedo, e durante muitos anos viveu perambulando pelo mundo. Tornou-se hábil em magia negra, além de um compositor talentoso e arquiteto de extrema habilidade. Trabalhando na construção do Ópera de Paris, elaborou todos os caminhos secretos e esconderijos do enorme teatro, e passou a viver nas catacumbas subterrâneas. Quando desapareceu, entre 1881 e 1900, muitos acharam que ele havia morrido. Erick talvez, mas o rancor por todos aqueles que o desprezaram e o seu imenso amor por Christine, uma cantora de Ópera, jamais morreriam. Surgiria, assim o Fantasma da Ópera, disposto a se vingar daqueles que o humilharam no passado e a lutar eternamente pelo amor de sua adorada Christine.

RAOUL MONTAND/RAOUL de CHAGNY- Detetive do Paris Sûreté (equivalente ao FBI americano), Raoul vai investigar o crime atendendo ao pedido do diretor do teatro. É o papel que o jogador vai assumir. Durante o jogo, Raoul fará uma fantástica viagem no tempo, voltando ao passado e tornando-se Raoul de Chaony. Assim como o Fantasma da Ópera, Raoul é apaixonado por Christine Dae, e luta para libertá-la da "sedução" do Fantasma.

CHRISTINE FLORENT/CHRISTINE DAE- Talentosa cantora , a Christine dos tempos atuais vai colaborar com Raoul no início da investigação. Embora quase estranhos um para o outro, Raoul e Christine parecem já ter se conhecido em outra vida. Christine era o mesmo nome da mulher que, em 1881, o Fantasma e Raoul de Chagny disputaram e Raoul levou a melhor.

JULIE GIRY- Bailarina do teatro. Tem sonhos frequentes com o Fantasma. Dá pistas de que Christine tenha algum mistério a esconder, uma relação secreta com o Fantasma.

CHARLES- Charles trabalha há muitos anos no teatro e conhece todos os atores e atrizes. Ele também ajudará Raoul no começo da investigação, indicando os caminhos pelo teatro e as pessoas com que ele deve conversar.

FILE MANAGER

Fabricante: MicroProse, 1993
Tipo: Adventure
Utiliza: 8 Mb de disco rígido
Configuração mínima: PC AT 286, disco rígido, 2 MB RAM
Gráficos: bitmap, definição VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, Sound Blaster, Ad Lib, Roland, Pro Audio Spectrum
Controle: mouse
Preço médio: US$ 70
Apresentação: 5 disquetes de 3.5 hd

JACQUES- Contra-regra do teatro, conheceu Erik quando eram crianças. Estudaram juntos na escola, onde todos (inclusive o próprio Jacques) hostilizavam Erick, por causa de seu rosto horrível. Agora Jacques vive em pânico, com medo de que o Fantasma reapareça para se vingar dele.

MADAME GIRY- Camareira do teatro, escreveu um livro sobre o Fantasma da Ópera. Embora nunca tenham se encontrando pessoalmente, Madame Giry tomava conta do Camarote nº5, que sempre foi reservado a Erick. Em agradecimento aos seus serviços e à sua discrição costumava receber boas gorjetas do Fantasma.

DEGAS- Gênio da pintura clássica, tinha predileção por retratar as bailarinas da Ópera de Paris. Passeando pelo teatro vai ter uma interessante conversa com Raoul. Afinal, quem não gostaria de estar cara a cara com o famoso pintor?

Primeiro Ato

Embora o trágico episódio da Ópera de Paris em 1881, não tenha sido solucionado, foi atribuído ao Fantasma da Ópera. Como ele desapareceu e todos pensavam que estava morto, aos poucos as coisas voltaram ao normal, e o grande teatro passou a ter novamente suas lotações esgotadas e a abrigar suntuosos espetáculos.

A tragédia, porém, veio a se repetir anos depois: um novo crime exatamente igual ao primeiro, com o imenso lustre caindo sobre o público, veio conturbar a rotina do Teatro. Por sorte, Raoul Montand estava na pláteia aquela noite. Além de detetive, Raoul era também um dos patronos do Ópera e amigo pessoal de Monsieur Brie, Diretor do Teatro. Sendo assim, Brie julgou-o a pessoa mais indicada para cuidar do caso e chamou-o para uma longa conversa.

É aí que o jogador realmente vai começar a atuar, na pele de Raoul Montand. Seguindo as instruções do Diretor, Raoul deve iniciar a investigação conversando (*Talk*) com todos os personagens, para acumular o maior número possível de pistas. É preciso também circular pelas dependências do Teatro, pois muitos afirmam que o Fantasma está vivo, morando nas catacumbas dos andares inferiores da enorme casa de espetáculos. Além disso, uma nova ópera, *"Dom Juan Triumphant"*, está para estrear, e bilhetes ameaçadores começaram a surgir pelos cantos. As mulheres afirmam ter visto um homem mascarado, usando uma capa, vagando pelo teatro. Coincidentemente, ou não, a nova ópera tem como autor Erick, que muitos julgam ser o Fantasma da Ópera.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Embaixo do palco, próximo ao corpo de Jacques, está a "Skeleton key" que abre o camarote nº 5, reservado ao Fantasma da Ópera

Segundo Ato

Conforme o jogador vai "descobrindo" o game, depara-se com gráficos belíssimos. A reprodução do Ópera de Paris, embora não seja perfeita, é incrível. O jogo traz detalhes precisos sobre a arquitetura de uma casa de espetáculos, além de toda a história da construção do Teatro. Basta clicar os pontos desejados e um box de díalogo aparece, com todas as informações. É importante ir experimentando todas as opções de verbos do inventário. Usando *Look* (olhe), o jogador pode descobrir novas pistas, ou com a opção *Take* (pegar), acumular objetos úteis à investigação. Para cada item, aparece um verbo específico do lado direito do menú, (no caso de um livro, por exemplo aparece a opção *read*), bastando clicá-la para que a ação se realize. Mas é preciso ter cuidado: em algum lugar, há um assassino à espreita, pronto para o ataque. Porém, se algo der errado e Raoul "morrer", não é preciso se preocupar. Ele volta para tentar uma nova solução. É recomendável uma placa de som, que ajuda bastante no "clima"do jogo. Além da bonita música, pode-se ouvir também a temível gargalhada do Fantasma, ecoando pelo Teatro.

Quando Raoul volta ao passado, tornando-se Raoul de Chaony, vai reencontrar Christine Dae, tudo indica, seu grande amor em uma vida pregressa. Christine foi "seduzida" pelo Fantasma, que lhe dá aulas de canto secretamente em seu camarim, onde fazem amor. Depois das aulas o Fantasma desaparece numa nuvem de fumaça e mistério. Cabe ao jogador, na pele de Raoul libertar Christine, desse encantamento. Para isso terá que descobrir o caminho para as catacumbas nos subterrâneos do Teatro.

Equilibrados no imenso lustre do Teatro, Raoul e o Fantasma duelam. Se Raoul perder, a cena se repete para uma nova tentativa

Epílogo

Nas profundezas das catacumbas do Teatro, é que o jogo apresenta as maiores dificuldades. É preciso encontrar o esconderijo do Fantasma; e, nas duas opções de dificuldade que o game oferece, *novice* (fácil) ou *challenge* (díficil), essa é

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Na cena de luta (acima) o menu não fica acessível, mas com o mouse é possível retirar a máscara do Fantasma. Nas catacumbas do Teatro (ao lado) um complicado labirinto. Confira no mapa abaixo o caminho certo

uma tarefa bastante problemática. As catacumbas são um verdadeiro labirinto (veja mapa). Desvendando o labirinto, o jogo caminha para o confronto final com o Fantasma. Com um pouco de habilidade, o jogador vence a luta, e finalmente se depara com o rosto horrível de Erick. Mas.... um novo incidente levará Raoul de volta ao presente, como se despertasse de um sonho. Assim, no final do jogo, fica a dúvida: teria Raoul realmente desmascarado o Fantasma, ou será que ele continua vagando pelo Teatro, esperando que um dia, vinda de outra vida, em outro tempo, Christine volte pra ele?

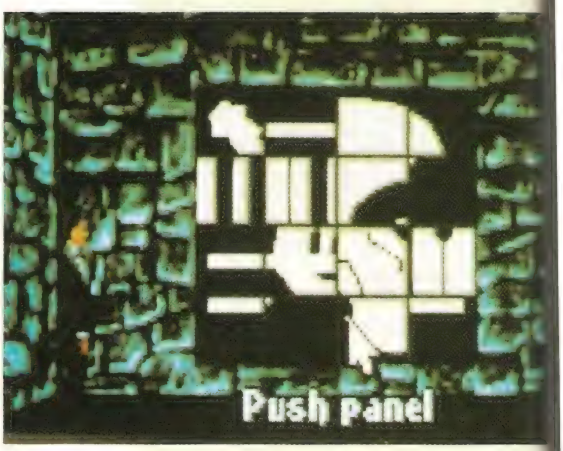
Shirley Viera Lima
Colaborou: Ricardo Pereira

Dicas

1- *Se Raoul morrer, o jogo volta a cena anterior, como por exemplo, na etapa da luta com o Fantasma. Nesta cena, embora o menú não apareça, é possível usar o mouse: clicando sobre o bastão, aparece a opção "push cord" (puxar o bastão).*

2- *A máscara é fácil de ser montada: basta girando o painel para o rosto do Fantasma aparecer. Mas, é preciso ser rápido, pois o chão vai ficando cada vez mais quente. Depois juntando a corda e o gancho, tem-se a saída do calabouço.*

3- *A sala do sarcofágo é um dos momentos mais difíceis do game: para libertar Christine é preciso pressionar as caveiras 5, 2, e 4 da esquerda para a direita.*



Quebra cabeças: para montar a máscara é só girar as partes do painel

MAPA DAS CATACUMBAS

0. **Entrada das catacumbas**
1. **Corredor nº 1**
2. **Corredor nº 2**
3. **Sala com crânio no chão**
4. **Sala com o rato no chão**
5. **Sala com pote e poça de água**
6. **Vista do canal**
7. **Vista do canal do outro lado**
8. **Porta do 1º enigma (Neste enigma aperte as teclas 5, 18, 9, 11 do painel da porta)**
9. **No 2º enigma você terá que fazer a Máscara do Fantasma, para abrir o alçapão no alto. Use então a corda e o arpão e suba por ele.**
10. **Saída das catacumbas**
11. **Sala do órgão (Toque a 2ª canção do menu de canções) para abrir a porta da prisão.**
12. **Na prisão, para abrir o caixão, destrave-o com a chave-esqueleto, mas só isso não basta. Pressione da esquerda para a direita, as caveiras 5, 2 e 4.**

Comandos no teclado

F2- Salva o game

F3- Carrega o jogo na opção de salvamento escolhida

F4- Mostra o número de pontos acumulados durante o jogo.

F5- Opções de tipo de jogo: música, som dialogos velocidade com que o personagem se movimenta na tela (*room fade*) e velocidade com que os cenários aparecem (*panning*).

FOTOS: NORBERTO MARQUES

LARRY 6

O sacana Larry vive novas aventura eróticas

Larry Laffer é um dos personagens mais bonachões e sacana que já apareceu em jogos de PC. Agrada tanto que já está no 6° jogo da série. O "garanhão" é realmente um grande namorador e um perfeito "galinha" em todos sentidos! Safado e engraçado, Larry faz com que o jogador que já conheça um dos seis jogos da série fique encantado pelo seu jeito espontâneo de ser. Apesar de todo o "fogo", Larry é um conquistador frustrado, pois as garotas pelas quais se apaixona durante o game quase nunca se interressam pelo moço e deixam muito claro que não querem nada com ele. Coitadinho! A única hora em que algo de bom (no bom sentido!) acontece com o Larry é no final dos jogos...

Recheado de belas mulheres, o jogo funciona com "verbos prontos" (pegar, olhar, falar...)

Para jogadores "distraídos" com as mulheres, o próprio jogo lembra, em momentos estratégicos, a necessidade de salvar o que já foi feito

Adventures do Larry: a série

A série de jogos com o "playboy" Larry iniciou em 88 com o Larry 1, sempre produzido pela Sierra On Line, contando com poucos recursos sonoros, gráficos para monitor CGA e uma estrutura de jogo que não utilizava verbos (comandos de ação) prontos na base da tela, como acontece nos adventures de hoje (*Open, Talk. Get...*). O jogador tinha que "chutar" as palavras em inglês e formar frases que eram as ordens para o personagem do jogo, tais como "*get apple on the table*" (pegar a maçã na mesa), por exemplo. Ao longo do tempo, a estrutura da série mudou muito e a evolução, como em todos os games para PC, foi imensa. Larry agora conta com verbos prontos - o que facilita muito para o jogador - e com som, muito som. Os gráficos também, antes restritos às míseras 4 cores do CGA, passaram para as 16 do EGA e agora estão nas 256 do VGA.

A versão de número seis da famosa série pode ser classificada como "levemente erótica". Nada que um garoto de dez anos não possa jogar. Mesmo porque é um jogo politicamente correto e muito divertido.

FILE MANAGER

Fabricante: Sierra On Line
Tipo: Adventure
Utiliza: 10 Mbytes
Configuração mínima: PC 286 com adaptador gráfico VGA, SVGA
Gráficos: VGA 256 cores
Som: Sound Blaster e compatíveis
Controle: mouse
Preço médio: US$ 50
Apresentação: 6 disquetes 3,5 hd

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Início da trama: na praia (acima) uma linda loira chega numa limousine gigante (alto, à direita) convida Larry para responder perguntas eróticas num programa de TV (à dir.)

Larry 6 não é muito difícil, mas há momentos em que o jogador "encalha" e não sabe mais o que fazer. Por isso há um menu, acionado no alto da tela, com tópicos como "Options", onde se pode controlar o som ou a velocidade dos textos e do jogo, por exemplo. Nos menus também é possível acionar o "Save-O-Matic", que é uma grande sacada, salvando o jogo a intervalos pré-determinados. Outra opção legal é aquela na qual o jogo se "oferece" para salvar, após uma ação considerada importante (por ele), evitando assim os incômodos causados por prováveis esquecimentos ou até por uma eventual queda de energia.

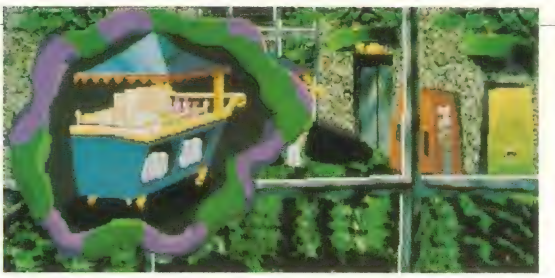
No spa (abaixo) a dura missão de Larry: "cantar"o maior número possível de garotas, como a recepcionista (à dir.) que entrega a chave do quarto

A história desta nova aventura começa quando Larry vai passear na praia "Muscle Beach" (Praia dos Músculos) e, como era de se esperar, encontra um monte de gente fazendo ginástica. Aparece então uma imensa limusine - gigantemente exagerada, equipada inclusive com heliporto e quadra de tênis - e dela sai uma linda loira, pedindo que um verdadeiro homem se apresente... Prontamente, todos os homens da praia se amontoam para satisfazer a loiraça. Quer dizer, todos, menos o Larry! Quando eles se aproximam da moça, ela diz procurar alguém que queira aparecer em um programa de TV chamado "Stallions" (Garanhões). Todos se mandam para não entrar nessa fria... Adivinha quem é o único coitado que sobra ? Larry, é claro.

A moça conta que seu nome é Shalo, e convida Larry a entrar na suntuosa limusine. Eles vão para o estúdio, onde está sendo gravado o programa, e ela diz ao Larry para não se preocupar com as respostas às perguntas pornográficas que o pessoal do Stallion fará, pois os assessores já têm tudo preparado. Resumindo, Larry perde o prêmio do programa para Rock Hard (Pedra Dura), seu competidor. Mas nem tudo está perdido, afinal ele recebe um presente do programa pela sua participação e tem agora que passar duas semanas em um spa chamado "La Costa Lotta".

Seu agradável objetivo no jogo é aproveitar as férias e tentar conquistar o maior número possível de garotas, marcando pontos e se livrando das mais variadas confusões. Mas Larry é sensível. É preciso evitar ações que possam resultar em sua morte. E todo cuidado é pouco.

FOTOS: NORBERTO MARQUES



Só para começar

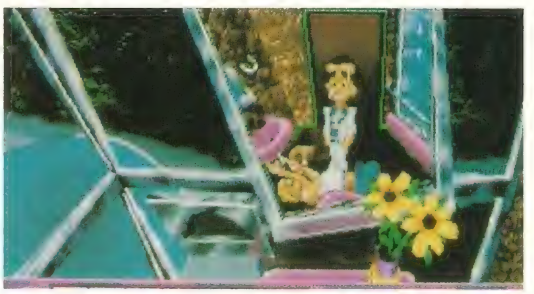
Algumas dicas para você começar o jogo e entender a interface deste novo game com Larry Laffer!

O jogo começa com Larry tendo que conversar com a recepcionista que está atrás do balcão. É preciso passar uma cantada na moça para que ela entregue a chave que abrirá a porta do seu quarto, localizado no alto da escada, à direita. Converse com a morena para pegar a chave, mas continue o papo para ganhar mais cinco pontos. Do lado esquerdo do balcão há um pote cheio de chaves. Não pense duas vezes e meta a mão lá dentro para apanhar uma chave que estava escondida (e ganhe mais dois pontos). Siga para o seu quarto. Abra a porta e explore tudo lá dentro, concentrando-se na mesinha com o telefone. Mexa em todos os livrinhos para ganhar pontos, pegue as flores no vaso e anote os telefones úteis, como por exemplo do serviço de quarto do hotel. Ligue para todos os números de telefones possíveis.

Saia do quarto. Use o carrinho com produtos de limpeza, que está logo na entrada do hall, para apanhar os seguintes itens: loção para as mãos, sabonete, toalha para as mãos e papel higiênico. Volte para o quarto e use o papel para as mãos com a água do banheiro (na tela, a porta de cima do lado direito no quarto). Na sala de estar do quarto você deve ligar para o número 76, pedindo para que um técnico venha imediatamente arrumar a pia do banheiro que está um caos.

Saia do quarto e dê uma voltinha pelo hotel. Não precisa ser por muito tempo. Volte então ao quarto e pegue a camisinha dando sopa em cima da cama. Entre no banheiro e converse com o encanador que está consertando a pia. Você precisa usar o ícone de "pegar" bem em cima da ferramenta que o homem está guardando. Faça isto duas vezes para apanhar duas ferramentas, que são uma chave-de-boca e uma lixadeira. Saia do banheiro e volte para a recepção, seguindo dali para a esquerda até encontrar uma escada que desce, onde encontrará Shale que vai jogar uma indireta. Ela pede que arranje um vestido bem bonito para ela usar. Já percebeu o que ela quer?

Antes de sair desta sala, pegue o fio que está no chão perto de uma das máquinas. Guarde-o. Voltando pela entrada, siga para a direita até ver uma porta fechada. Entre, converse com o gay e clique no papel em cima do balcão inscrevendo-se para usar a piscina do hotel. Aproveite para pegar uma toalha.



Na mesma sala, entre na primeira porta da esquerda. Lembra-se daquelas flores do início do jogo? Então use-as para algo útil e entregue todo o buquê para a tentadora Rosa, aquela que está lhe "comendo com os olhos". Após a oferta, ela vai recompensá-lo com um prêmio. Qual ? Bem, isso só dá para descobrir jogando.Mas é bom saber que dói... e é nojento!!! Mantenha o charme e boa sorte nesta aventura.

Luiz Carlos Mazaferro Júnior

Ligar vários números no telefone (alto à esq.) rende pontos. No hall (alto à dir.) deve-se pegar os produtos no carrinho; e, enquanto o encanador (acima) conserta a pia, pegar a chave de boca e a lixadeira

É preciso conversar com Gary, o gay (esq.), e se inscrever para usar a piscina. Rosa (abaixo) prepara uma grande surpresa para Larry

RALLY

Toda a emoção de pilotar no fora-de-estrada

Acelerar na terra, grama, barro e até na neve é o desafio de Rally, que preenche um vazio que existia entre os simuladores para PC. Está certo que (ainda!) não é o jogo definitivo de rally, mas é bom o bastante para seduzir os "pilotos de poltrona". Há várias opções diferentes de carros, os gráficos são bem elaborados, além da qualidade dos detalhes. Um bom exemplo é o co-piloto que diz (ele fala mesmo, mas só conversa com quem tem placa de som no computador) para que lado será a próxima curva. Os expectadores também estão na beirada da pista e, na eventualidade de uma capotagem, desviram seu carro para que a corrida prossiga. E tem defeitos? Tem sim. Os mais notáveis são dois : a reação dos carros (que parecem não ter profundidade, quer dizer, não há quase nenhuma distância entre os eixos dianteiro e traseiro, sendo bastante difícil derrapar de lado, sem sair girando) e a ausência de mais detalhes e controles, como a possibilidade de fazer acertos nos carros. Isso sem falar no desempenho dos outros pilotos que, se é eficiente nas pistas secas, deixa muito, mas muito mesmo, a desejar em pistas molhadas e ainda mais na neve.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Rally simula os quatro últimos dias do rally da RAC (Royal Automobile Club, Automóvel Clube da Inglaterra) que tem etapas em várias partes do mundo e termina na Inglaterra. São trinta e cinco etapas distribuídas ao longo destes quatro dias. Algumas levam até 20 minutos para serem realizadas e duas, 21ª e 22ª, no terceiro dia, levam a bagatela de 50 minutos cada. E tem mais: a 22ª, é na neve...

Nos roteiros (acima) informações sobre cada etapa. Depois de sofrer vários danos após uma capotagem (dir.), o carro continua na pista. Os reparos podem ser feitos somente durante os intervalos da prova, com tempo limitado

FILE MANAGER

Fabricante: Accolade, 1994
Tipo: simulador de carro
Utiliza: 5 Mb de disco rígido
Configuração mínima: PC AT 386, disco rígido, adaptador gráfico VGA
Gráficos: vetoriais e bitmap, definição VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, Sound Blaster
Controle: teclado (recomendado) ou joystick
Preço médio: US$ 80
Apresentação: 6 disquetes de 5.25 hd

O problema torna-se ainda mais sério quando surgem defeitos nos carros. Muitas capotagens e o esforço excessivo vão desgastando as peças. No intervalo entre as etapas há um tempo (igual para todos) para fazer reparos. É claro que raramente o tempo é suficiente para arrumar tudo, então o jeito é consertar o essencial e correr com um carro com peças deficientes. Se uma delas chegar a quebrar, é fim de prova! Na famosa etapa 22 é preciso muito cuidado com o Ford, senão ele fica sem freio. O mesmo se dá, em menor escala, com o Subaru.

Perigo na pista

As informações fornecidas pelo co-piloto são muito úteis, pois ele avisa quais serão as próximas ocorrências da pista. São oito tipos de curvas, que podem ser hairpin (grampo) e curvas de tipo de 1 a 7, sendo a de 1 a mais fechada, além de long straights (retas longas) e narrows (estreitamentos), dips (valetas) e bumps (lombadas). Preste atenção na maneira do co-piloto falar. Quando mais rápida for sua palavra ou frase, mais rápidamente chegará o obstáculo na pista. Assim, nos pontos em que ele ficar falando sem parar prepare-se para uma seqüência interminável de ziguezagues. Ah, sim, os narrows são anunciados com um grito de " Look out! "(olhe!).

Fora isso há subidas e descidas de vários ângulos, e diferentes pisos (asfalto, tarmac- tipo de fibra plástica), areia, areia com grama, lama, pedregulhos e neve). E

Na neve: etapas longas e difíceis

Pista na Inglaterra: ultrapassagem pela direita

FOTOS: NORBERTO MARQUES

ainda variações como dia ou noite e sol ou chuva (não há noite com chuva - felizmente!). A quantidade de combinações é imensa, porque num rally se um certo trecho é feito com sol, no próximo pode estar chovendo...

Pequenas alterações

Fácil de começar a jogar, Rally é um grande game mas dá a impressão de ter sido lançado antes de estar pronto. Pequenas alterações poderiam torná-lo bem melhor. Durante os testes de *Computer Games*, ele travou várias vezes, perdendo-se o último jogo salvo. Assim como ocorrem coisas como o "disco-voador": um carro flutuando(!!) no ar...

Os gráficos são muito bons, o efeito de paralaxe (as coisas mais próximas deslocam-se mais depressa) é excepcional. Mas fica bastante estranho quando se chega muito perto dos outros carros que, por sinal, só podem ser ultrapassados pela direita - coisa de inglês!

Quanto ao som (quando se dispõe de placa de som) o jogo é bom. O efeito de chuva, com trovões (que acompanham os raios) é muito bem realizado. É um pouco estranho o fato de o efeito de estéreo ser "desmontado" para permitir a introdução de uma maior quantidade de sons, só que alguns na caixa da esquerda e outros na caixa da direita. As batidas nas beiradas da pista vêm sempre da esquerda, assim como as derrapadas. Já a voz e som do motor vêm da direita. Seria melhor alternar motor com derrapada (acontecer ou um ou outro) mas produzindo um efeito estereofônico.

Rally tem também seu lado "videogame" e lembra um pouco o game Enduro, do velho Atari, principalmente porque é impossível sair da pista, rebate-se na beirada e volta-se para ela. Também é impossível atropelar expectadores.Um pouco mais de realismo não seria nada mal... Mas ainda assim, Rally é um jogo interessante e estimulante, e cria a expectativa do lançamento de Rally II, com novas emoções e os defeitos corrigidos.

Sylvio Deutsch

Comandos no teclado

A- *acelera*
Z- *breca*
(,) e (.)- *direção*
Space- *marchas*
NumLock- *Pausa*
Ctrl Esc - *volta para o menu*
F1- *mostra/esconde painel*
F2- *marchas automáticas*
F3- *freio automático*
F4- *indestrutibilidade*
F5- *mostra próxima ocorrência escrita*
F6- *co-piloto fala qual a próxima ocorrência (só com placa de som)*
F7- *mostra/esconde espelho retrovisor*
F8- *controle de detalhes gráficos da estrada*
F9- *controle de detalhes gráficos do cenário*
F10- *calibragem do joystick*
F11- *liga/desliga sons*

Antes de jogar com o Subaru, o melhor carro, principalmente em curvas, experimente os outros modelos mais fáceis, para adquirir habilidade

Os carros

LANCIA- *o "carrinho" italiano é o mais fácil de guiar, por ser ótimo nas curvas e também porque desenvolve menos velocidade.*

MITSUBISHI- *é mais rápido, porém perde um pouco nas curvas.*

TOYOTA- *está no mesmo nível do Mitsubishi.*

FORD- *é de longe o mais rápido do grupo. Seu motor é tão poderoso que raramente se consegue velocidade suficiente para colocar a sexta marcha. Por causa de toda essa velocidade, fica mais instável nas curvas e suas brecadas são críticas. Atenção ao desgaste do freio.*

SUBARU- *é o melhor carro dos cinco. Não é tão veloz quanto o Ford, mas chega perto, e se comporta bem melhor nas curvas.*

Comece a jogar com um dos três primeiros (Lancia, Mitsubishi ou Toyota) e depois experimente os dois últimos, Ford e Subaru. Os dois são equivalentes, um mais veloz (Ford), o outro mais rápido nas curvas (Subaru). O Subaru (e todos os outros, menos o Ford) consegue fazer as curvas de tipo 1 em segunda marcha e as do tipo 7 em quinta, porém o Ford não. As curvas mais lentas (tipos 1, 2 e 3) precisam ser feitas em primeira marcha com ele, e as do tipo 7, em terceira. O jogo ficaria bem mais interessante se, além do tipo de pneu, fosse possível escolher também a relação de marchas. O Ford ficaria melhor com todas as marchas mais curtas.

F15 STRIKE EAGLE III

Muita tecnologia neste sofisticado simulador de combate aéreo com três cenários de guerra: Panamá, Coréia e Oriente Médio

FOTOS: NORBERTO MARQUES

O piloto (acima) antes de decolar deve passar pela Sala de Instruções (abaixo), podendo recusar algumas missões (decline mission)

O teste era arriscado. Convidar um experiente piloto do caça F15 a deixar o manche de seu supersônico e assumir o controle de um computador com o jogo F-15 Strike Eagle III (Strike Eagle quer dizer "águia que ataca"). O Tenente Coronel George P. Wargo, da Força Aérea dos Estados Unidos, aceitou o convite e após o teste não economizou elogios.

A produtora americana MicroProse também não economizou tecnologia neste sofisticado simulador. A apresentação do jogo já impressiona: é feita no programa 3D-Studio da AutoDesk, que parece ter se tornado um padrão nos produtos MicroProse (tais como World Circuit e Jump Jet Harrier), dando o tom do game. O F15 III segue o mesmo padrão de seus antecessores, com três cenários de guerra.O jogador pode optar: Coréia, Panamá ou a recriação de um recente conflito que chamou a atenção do mundo, a operação Desert Storm (Tempestade no Deserto), quando o Iraque invadiu o Kuwait. É interessante começar pelo Panamá, onde os aviões inimigos são menos sofisticados, como o F-5, antes de partir para os outros cenários, mais complexos.

FILE MANAGER

Fabricante: MicroProse, 1992
Distribuidor no Brasil: Brasoft Games
Tipo: Simulador
Utiliza: 9,5 Mb de disco rígido
Configuração mínima: PC AT 386 SX, Adaptador gráfico VGA
Gráficos: Poligonais
Som: Alto-falante interno, Adlib, COVOX, Pro Audium Spectrum, Roland MT-32/ LAPC-1(exceto para as vozes digitalizadas), SoundBlaster
Controle: joystick, mouse e teclado
Preço médio: US$ 60
Apresentação: 6 disquetes de 5.25 hd

Antes de participar da ação é preciso passar pela Sala de Instruções, onde o piloto recebe as informações dos alvos e das próximas missões. Infelizmente faltam importantes informações, como posições de bases aéreas e lançadores de mísseis inimigos. É possível também rejeitar as missões, clicando-se o mouse sobre o cesto de lixo. Mas cuidado. Se o seu índice de rejeição de missões ou de aviões perdidos em ação for muito grande, a Força Aérea Norte Americana vai transferi-lo do serviço ativo para o administrativo, encerrando antes do tempo sua carreira de "ás dos ares".

FOTOS: NORBERTO MARQUES

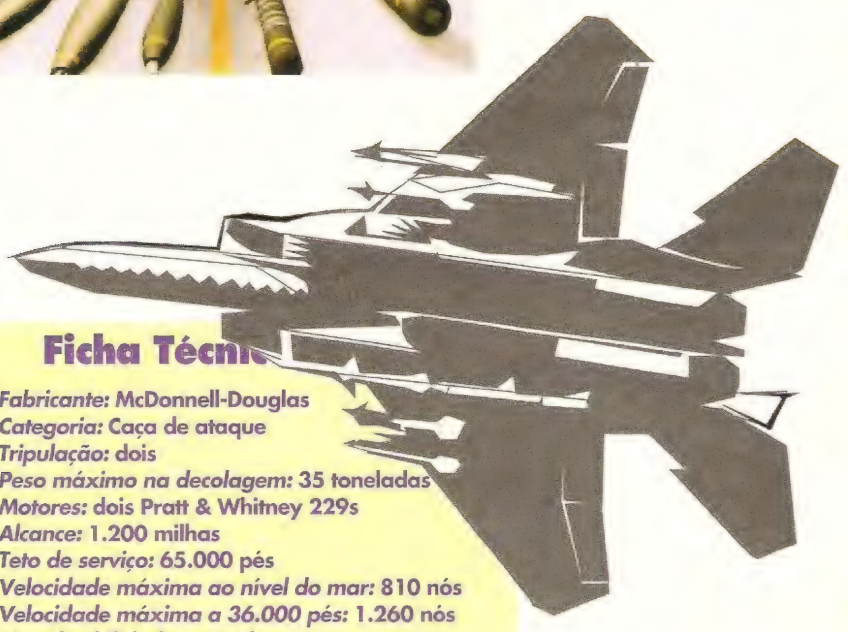
Nos combates é importante ficar atento as informações do co-piloto e lembrar que cada missão sempre tem dois objetivos. Abaixo, a escolha das armas.

Agora é só realizar as missões. Fique atento às informações de seu co-piloto (veja box) e mantenha os olhos bem abertos. E muita atenção: é fundamental realizar tanto o objetivo primário como o(s) secundário(s) das missões aceitas, ou não se ganha ponto algum.

O sistema ideal de controle é misto: joystick para voar, teclado para as outras operações e mouse nos comandos entre as missões. É possível voar sem o joystick, mas fica bem mais difícil.Os gráficos são o melhor do jogo, que é muito bonito, com bons efeitos. Para quem tem placa de som, os efeitos são eficientes, apesar de simples. Mesmo com toda sua sofisticação, o F15 III não tem tantos detalhes, em nível de simulação, quanto o Falcon 3.0, que continua sendo o melhor simulador de caça lançado até agora.

No F15 III dois jogadores podem pilotar simultaneamente, pelo telefone, via modem (velocidade mínima de 2.400 bauds, unidade de transmissão), e é nesse momento que o jogo mostra seu melhor lado. Quem gosta de voar, deve ao menos experimentar.

Roger Techima



Ficha Técnica

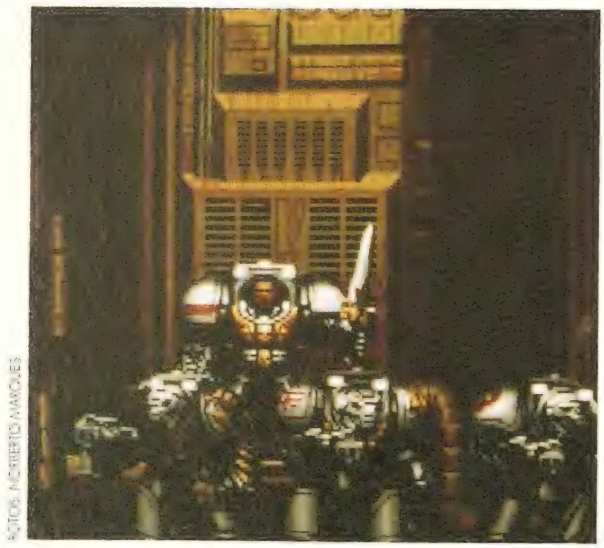
Fabricante: **McDonnell-Douglas**
Categoria: **Caça de ataque**
Tripulação: **dois**
Peso máximo na decolagem: **35 toneladas**
Motores: **dois Pratt & Whitney 229s**
Alcance: **1.200 milhas**
Teto de serviço: **65.000 pés**
Velocidade máxima ao nível do mar: **810 nós**
Velocidade máxima a 36.000 pés: **1.260 nós**
Manobrabilidade: **muito boa**
Visibilidade do cockpit: **excepcionais 360 graus**

Para voar mais alto

Os mais apressados podem usar a opção "Quick Start" (começo rápido) pulando todas as instruções e partindo direto para a ação. O F-15 é um caça muito sofisticado e necessita de dois tripulantes: o Piloto e o Oficial do Sistema de Armas (Weapon System Official, WSO), ou simplesmente "Wizzo", que fornece informações vitais sobre a situação da missão. Atenção às mensagens do Wizzo:

"SPIKE" - *Fomos localizados!*
"SPIKE MUD" - *Estamos na mira do inimigo!*
"MUD LAUNCH!" - *Um míssel terra-ar disparado contra nós!*
"LAUNCH, LAUNCH" - *Um míssel ar-ar disparado contra nós!*
"PRIMARY ACHIEVED" - *Objetivo principal atingido.*
"SECONDARY ACHIEVED"- *Objetivo secundário atingido.*
"CLEARED FOR TAKE OFF" - *A torre de controle liberou decolagem.*
"CLEARED, GOOD HUNTING" - *Mensagem vinda do Tanker no início da missão*
"GOOD LANDING" - *Boa aterrissagem*
"FENCE IN" - *Entrando em território inimigo*
"FENCE OUT" - *Saindo do território inimigo*
"WELCOME BACK" - *Mensagem vinda do KC-10 no final da missão*

SPACE HULK



FOTOS: MICHELETO MANCUSO

No comando de um esquadrão de Space Mariners, o objetivo é destruir os aliens

Gritos, tiros, escuridão, morte... Não adianta ficar apavorado. No comando dos Space Mariners (Fuzileiros Espaciais) seu objetivo é eliminar os genestealers, aliens perigosíssimos, dispostos a destruir a humanidade. Eles estão por todos os lados, escondidos entre naves abandonadas e são muito poderosos. Vencê-los não será nada fácil. Com uma tela principal e quatro secundárias (veja foto) no início de cada missão, Space Hulk pode parecer o jogo Doom (da produtora id Software) com cinco telas, mas isso é só o começo.

São duas opções de tutoriais (maneira de jogar para treino, onde o próprio jogo ensina as regras), um mais simples e outro mais complexo e também duas opções de seqüências de jogo. No início há apenas um soldado para comandar, como em Doom. Avançando pelos corredores, dentro de pesados trajes de combate que mais parecem escafandros, é importante ficar atento ao mapa (no canto esquerdo da tela) que revela a aproximação dos aliens e manter o dedo no gatilho. A movimentação é simples, já que, com as imensas armaduras do futuro, um soldado ocupa praticamente toda a largura do corredor, o que limita um pouco a ação.

À medida que se avança pelas missões do tutorial, a situação se complica e é preciso estar atento aos cinco quadros. Clicando-se nas telas menores o soldado se torna ativo na tela grande, mas também é possível andar e atirar enquanto se está nas outras. O nível de dificuldade vai aumentando, até que, por mais rapidamente que se troque de soldado, não é possível resolver a missão. Os genestealers capturam soldado por soldado.

Genestealers: os inimigos

É importante ficar atento às cinco telas e ao mapa para escapar dos terríveis alienígenas

FILE MANAGER

Fabricante: Eletronic Arts
Tipo: Estratégia/Ação
Utiliza:
Configuração mínima: PC AT 386-33 MHz, disco rígido, adaptador gráfico VGA
Gráficos: bitmap, definição VGA 256 cores
Som: alto-falante interno, Sound Blaster e compatíveis
Controle: teclado e mouse
Preço médio: US$ 60
Apresentação: 4 disquetes de 3.5 hd

É quando se pode utilizar o recurso que torna Space Hulk um jogo diferente e criativo. Clicando o botão direito do mouse sobre o mapa da esquerda, ele passa a ocupar a tela toda, com detalhes. Pode-se então clicar no Freeze (congelar), e fazer uma pausa, por tempo limitado.

No mapa, com o Freeze acionado, é possível passar aos soldados ordens que serão executadas quando terminar a pausa. Assim é possível mover todos os soldados ao mesmo tempo, o que é essencial para resolver as missões mais complexas. Dentro daquelas imensas armaduras os soldados movem-se lentamente e é fundamental não deixar nenhum deles parado. Os genestealers atacam em massa, exigindo estratégias bem elaboradas para proteger todos os soldados e avançar o mais rápido possível. Como o tempo para definir a estratégia é limitado, a missão não é das mais simples.

O controle pode ser feito com o teclado, mas usar o mouse evita alguns aborrecimentos, pois em muitos momentos é preciso ter rapidez. Apesar de fácil de comandar, o jogo exige raciocínios complexos para resolver os problemas apresentados. Os tutoriais têm uma estrutura muito coerente e é recomendável segui-los até o fim, passando por todas as etapas.

Som e terror

No aspecto gráfico o jogo é excepcional, com um bonito visual. Mas o ponto alto é mesmo o som. Na abertura, um rock pesado, com vocais e tudo (para quem tem uma placa de som), é seguido por uma apresentação que já dá o clima do jogo. Com volume bem alto (e um bom fone de ouvido, para poupar os vizinhos) dá para ter uma idéia do terror que passa um soldado em batalha, escutando aqueles disparos e explosões por todos os lados. É assustador !

E quando um genestealer, surgindo de repente de trás de uma coluna, solta um berro e destroça os soldados, um após o outro, em meio a gritos horripilantes, antes mesmo que se consiga pensar no que fazer, dá pra imaginar como se sente um comandante (relativamente) sensato ao mandar seus homens para uma missão que pode ser fatal. Você não pode errar.

Sylvio Deutsch

O lança-chamas (esq.) é eficiente, mas pode atingir os companheiros. A imensa armadura do futuro (dir.) limita a ação

Acertando a mira

É possível deixar que os soldados atirem sozinhos nos aliens, porém o índice de acerto é baixo. O melhor é clicar no soldado ameaçado e atirar você mesmo.

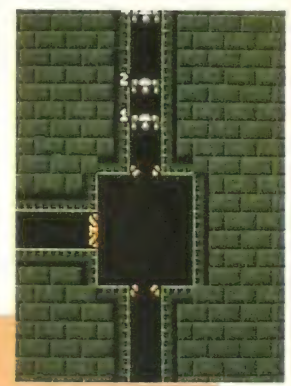
Se o inimigo se aproximar demais, fica impossível atingi-lo com a arma pesada. Use então o botão da direita do mouse para acionar a Power Glove (luva poderosa) e tentar se safar. Mas as chances são poucas...

Um soldado atrás de outro pode atirar sem atingir o companheiro, a menos que esteja utilizando um lança-chamas (Flamer). Nesse caso o colega também vira "churrasco"...

Cuidado com o lança-chamas, pois ele tem limite de disparos, ao contrário da arma habitual, o Storm Bolter.

Depois de entrar na opção de menu e avançar no jogo, há a opção de selecionar as armas dos soldados. Aí, só a experiência permite realizar a melhor escolha, optando Lightning Claws (garras de raios), Thunder Hammers (martelos-trovão) e Power Swords (espadas de força), entre outras.

No mapa de planejamento (abaixo) o Freeze permite elaborar estratégias especiais



Comandos no teclado

T - volta para o menu de dentro da missão
F - "freeze", congela temporariamente o jogo.
P - pause
Space - o mesmo que o "botão" !
Teclas de função - trazem para a tela principal a tela secundária equivalente. O mesmo que clicar numa das telas pequenas com o botão da direita

Botão esquerdo do mouse - move o soldado da tela se o ícone for seta ou atira se o ícone for mira
Botão direito do mouse pega objetos e usa Power Glove no corpo-a-corpo.No mapa - aciona planejamento de movimento

Ícones do mapa de planejamento de movimentos

ROUPAS COM OU SEM "RAIOS" - (ou teclas O e M) liga/desliga seguir ordens
DUAS SETAS - soldado vira na direção indicada após se mover
DUAS "TELAS" - soldado atira ou lança "granada" após se mover
DUAS "PORTAS" - soldado abre/fecha porta após se mover

Estes ícones, quando escolhidos (com o cursor num dos dois da dupla, cada um dos botões do mouse seleciona ou ou outro símbolo), vão aparecendo na barra de controle do soldado em uso no momento. Podem ser intercalados à vontade com os movimentos e todos, movimentos e comandos, são realizados na ordem em que foram selecionados. O "botão" dos quadradinhos com o X remove uma a uma as ordens dadas, começando pela última. Para selecionar um soldado, clique nele ou então no nome dele na lista, junto do qual aparecerá o triângulo indicador. Os movimentos são escolhidos clicando-se no soldado e então no ponto para onde ele deve ir. Para iniciar a movimentação indicada dos soldados, clique no "botão" GO (com o Freeze liberado)

SPEED RACER

No Desafio do Corredor X

No computado
é possível pilotar o Mach
com esse personagem
de desenho animado que volt
a ser exibido na T

FOTOS DAIMER DEGIUI

A turma de Speed (acima) participa de tudo. Na garagem de Pops (abaixo) equipa-se os carros para a corrida

Impossível conter um sorriso ao ouvir as palavras mágicas: Speed Racer. Praticamente todos com mais de 20 anos já passaram algumas horas diante da televisão, acompanhando as aventuras do famoso piloto japonês. Ou alguém não sabia que Speed Racer é japonês? Ora, foi uma das primeiras animações onde apareciam personagens com aqueles famosos olhos redondos e muito grandes. Virou um desenho cult, e finalmente jogo para PC.

É possível entrar na pele do grande herói Speed Racer ou do misterioso Corredor X (na verdade o desaparecido irmão mais velho do Speed) e participar de uma série de corridas onde não faltam desafios. O grande lance nesse game é a possibilidade de dois jogadores disputarem ao mesmo tempo, no mesmo computador, ou por telefone via modem com dois computadores interligados (mínimo de 2400 baud, unidade de transmissão), o que torna tudo mais divertido. O jogo, porém, está mais para videogame que para um simulador. Ainda assim há muita emoção, é só entrar no clima.

Tudo no jogo lembra o desenho animado. O carro c
cambalhotas, gira de um lado para outro, salta co
molas e tem aquelas serras para derrubar árvores (u
horror, nesses tempos de culto à ecologia!), sem falar e
recursos como o super-combustível e pneus especiais.

São sete etapas com seis "pistas", cada uma com u
cenário diferente. O jogador tem que chegar entre o
três primeiros para passar para a corrida seguinte. M
tem também que realizar uma determinada tarefa, qu
pode ser vencer um certo piloto ou jogá-lo fora d
pista, para ganhar dinheiro e equipar o carro na etap
seguinte. O carro vem com o combustível tipo 1 e a
molas para salto mais simples. Com dinheiro é possíve
colocar molas, combustível e pneus melhores, serra
(simples ou especiais), equipamento para anda
debaixo d'água ou até mesmo mísseis. Estes equipa-
mentos são associados à quatro teclas, à sua escolha (
só quatro deles podem ser usados por vez). Por isso a
marchas do carro são sempre automáticas.

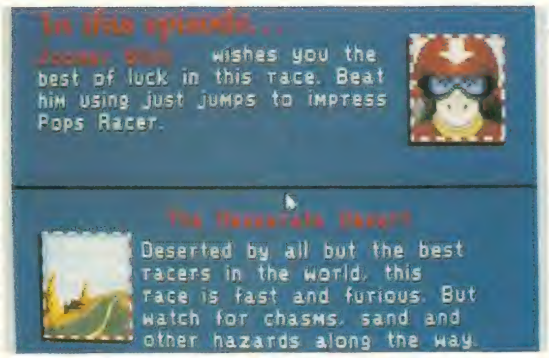
No início o jogador escolhe se vai pilotar o Mach 5
(carro do Speed Racer) ou o Shooting Star (carro d
Corredor X). É importante lembrar que os carros têm
características, ou seja, efeitos especiais, diferentes. N
final de cada corrida há uma senha. Mas na próxim
vez, não é preciso lembrar da senha (a não ser que
queira refazer uma fase já terminada), basta digitar o
nome do piloto e o jogo vai sozinho para a última etap
não realizada. O jogo aceita vários nomes.

Na garagem do Pops

Depois de escolher o carro e as teclas de controle o
piloto vai para a garagem do Pops. Lembra dele?
Aquele sujeito bigodudo e sempre risonho que constru-
iu os dois carros, um verdadeiro Colin Chapman (o
engenheiro que comandou a Lotus e foi o grande gênio
da Fórmula 1 nos anos 60 e 70) dos desenhos anima-
dos. Nessa tela os jogadores escolhem os efeitos a

FILE MANAGER

Fabricante: Accolade, 1993
Distribuidor no Brasil: TecToy
Tipo: jogo de ação
Utiliza: 9 Mb de disco rígido e 3 Mb de expansão de memória
Configuração mínima: PC AT 386-33MHz, disco rígido, adaptador gráfico VGA
Gráficos: bitmap, definição VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, AdLib, Roland, Sound Blaster, ProAudio Spectrum
Controle: teclado (recomendado), mouse ou joystick
Preço médio: US$ 50
Apresentação: 3 disquetes de 3.5 hd



FOTOS: DAIMER DEGIUI

Em cada episódio o jogo mostra o adversário e a nova pista (esq.). Na corrida (dir) a seta aponta o inimigo

serem incorporados ao carro para aquela etapa.Em seguida define-se a pista. É preciso terminar todas (com exceção da de teste) para seguir para a próxima fase. E atenção ao inimigo que será indicado, pois é através dele que se consegue a grana

Na pista, acelere tudo, pense pouco no freio e mantenha os dedos prontos para acionar os efeitos especiais, saltando carros na contra-mão ou riachos na pista. Use o super-combustível para acelerar ao máximo nas retas longas. O carro não se comporta exatamente como um de verdade. Fica equilibrado em uma roda só, na beira de um precipício, e outras coisas assim, o que exige um pouco de treino.

Fique de olho no canto direito superior da tela, que indica o que virá pela frente; na pontuação (número mais a esquerda e em baixo no painel) e nas faixas que mostram você, o inimigo mais veloz ou o outro jogador. Com dois jogadores o painel é mais simples, já que a tela é dividida em dois. Mas as informações básicas estão lá.

E tenha paciência. Isso não é um simulador. Os inimigos tendem a ser melhores mais perto da linha de chegada! Cuidado com batidas frontais, água e outros obstáculos. Leva um tempão até voltar para a pista... Ah, sim, se a tela (o quadrado embaixo onde aparecem mensagens dos inimigos) começar a falhar, é porque o carro já sofreu danos.

Toda a turma na pista

Speed Racer é um jogo bonito, bem cuidado, com bons gráficos. A animação entretanto poderia ser melhor, mas foi feita uma concessão em função da possibilidade de jogar por telefone via modem. Detalhes mais bem acabados obrigariam a ligações a velocidades mais altas, diminuindo a quantidade de pessoas que poderiam usar o recurso.

No começo da prova, Trixie (a namorada do Speed) diz que estará esperando na linha de chegada e é também ela que usa seu helicóptero para recolocá-lo na pista em caso de acidente mais sério. Pops aparece com um cronômetro, para dar uma idéia de sua performance na corrida, e de vez em quando surge o irmãozinho do Speed Racer (acompanhado de um macaquinho) no porta-malas do Mach 5.

Não é um jogo para quem gosta de simuladores. Lembra mais um videogame, sendo ideal para jogar a dois. E certamente vai encantar os trintões, que não vão conseguir resistir à volta a infância, na interminável disputa entre Speed Racer e o Corredor X.

Sylvio Deutsch

Os inimigos

Na pista fique atento e cuidado com eles :

Time Acrobático- dirigem carros pretos e rosas, que soltam nuvens de fumaça colorida e provocam falha no motor (cinza); desligam o motor (vermelha); ou provocam paralisia (verde).

Cobra Oleosa- faz parte do Time Acrobático. Não só solta óleo na pista, como ainda tem trituradores (como os do Shooting Star) nas laterais e traseira do carro.

Time Alfa- carros vermelhos que soltam cravos, água (azul), cola (branco), e super cola (vermelho).

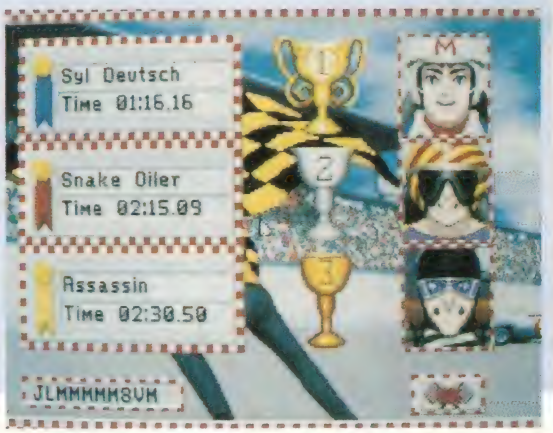
Relâmpago do Asfalto- um dos integrantes do Time Alfa.

Kabala- carro azul com tubos cromados. Dispara uma arma e tem cravos nas laterais e atrás.

Assassinos- carros pretos e marrons com asas. Têm armas e cravos nos carros.

Melange- carro azul em forma de vê. Tem minas, foguete e energia de alta voltagem.

Matador- solta minas e rajadas de metralhadora.



Final de prova e, embaixo, uma senha para cada jogador

Comandos no teclado

Seta para cima- acelera
Seta para baixo- breca
Seta para os lados- direção

(O segundo jogador usa as setas do teclado numérico)

Esc- sai da corrida ou volta um menu
Ctrl C- volta para o DOS

F1- liga/desliga música
F2- liga/desliga som
F3- controle de detalhes
F4- replay (só para 1 jogador)
F5- pausa
F7- calibra o mouse durante o jogo (jogador 1)
F8- calibra o joystick 1 durante o jogo
F9- calibra o mouse durante o jogo (jogador 2)
F10- calibra joystick 2 durante o jogo

CIVILIZATION

Como construir a sua civilização da pré-história até a conquista do espaço

FOTOS: NORBERTO MARQUES

No mapa principal o importante é fazer cidades e manter os inimigos cercados

Em Civilization o desafio é criar e administrar uma civilização que, acompanhando a evolução da humanidade, da pré-história até a colonização do espaço, evolua por 6.000 anos. No início do jogo, que já se tornou um clássico, as decisões são simples, mas de importantes consequências no futuro. Conforme a população aumenta, as decisões se tornam mais complexas, exigindo muita habilidade e inteligência para atender as necessidades do povo e manter um bom relacionamento com os vizinhos. É preciso criar embaixadas, fazer tratados, estabelecer relações de comércio e, finalmente, declarar guerra.

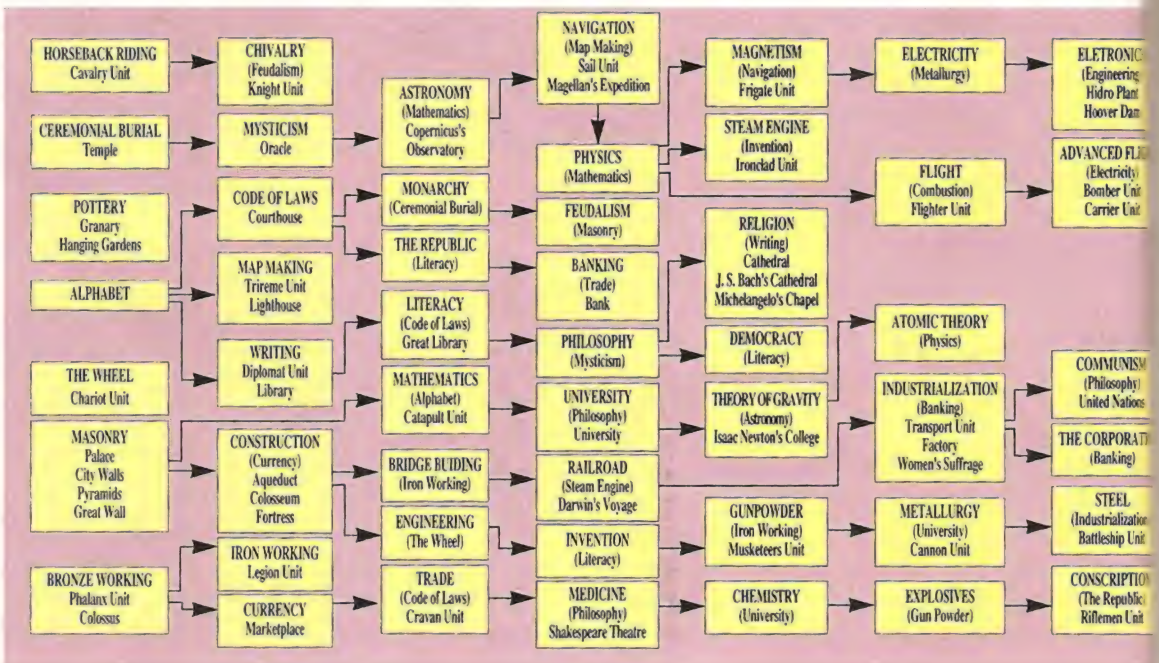
Mas não se deixe enganar: apesar da aparência "humanística", com tantos cientistas, descobertas, construções, progresso e comércio, Civilization é um jogo d combate. Por isso é recomendáv desenvolver uma estratégia d "matador", atacando os vizinh logo no início do jogo, de form implacável. Mas, sempre que po sível, não os destrua, apenas ma tenha-os cercados. Eles poder ser úteis úteis para relações co merciais, e às vezes até vale a pe na esperar que sua(s) cidade(cresçam bastante, para serem a vos de maior porte depois.

É essencial investir em estrada irrigação e minas. E, é claro, faze cidades. Faça o máximo possíve de cidades, o mais depressa qu puder. Com a distância de quatr quadrados entre uma e outra, fic garantido espaço para cada um delas crescer. Para isso as estrada e um ou dois quadrados de irri gação são feitos logo no início Outro investimento estrategica mente importante são os barcos pois além de meios de transporte os mais modernos estão entre as peças militares mais poderosas.

Mas para que uma cidade supere os 450.000 habitantes (tamanho 10) é preciso, por volta dos 360.000 habitantes, começar a construção de um aqueduto. Para tanto é necessário antes ter descoberto a Construção (*Construction*). A Construção possibilita

FILE MANAGER

Fabricante: MicroProse, 1991
Distribuidor no Brasil: BraSoft Games
Tipo: Estratégia
Utiliza: 2,3 Mb de disco rígido
Configuração mínima: PC-AT, não requer disco rígido, adaptador gráfico EGA, VGA ou Tandy
Gráficos: definição VGA, 256 cores
Som: alto-falante interno, AdLib, SoundBlaster, Roland MT-32, Tandy, driver do usuário
Controle: Teclado, ou teclado e mouse
Preço médio: US$ 60
Apresentação: dois discos de 5.25 hd



FOTOS: NORBERTO MARQUES

Cada cidade tem uma tela mostrando todos os recursos, desde estoques de alimentos até o nível de felicidade do povo

também erguer a Pirâmide (um *Wonder*), que permite mudança de governo através de revolução.O comércio com outras civilizações é muito vantajoso. Descoberto o Comércio (*Trade*), produza Caravanas e estabeleça rotas tanto para as suas cidades como para as dos inimigos.

A escolha das descobertas deve ser cuidadosa. Todas estão interligadas e umas são requisitos para se chegar às outras (veja mapa abaixo). Assim, somente após descobrir a Construção é possível fazer o aqueduto, que permite o crescimento da cidade e consequentemente novas descobertas. Quase sempre é preciso jogar muitas vezes para entender os fluxos e localizar os pontos-chave, que permitem desenvolvimento tecnológico gradual para obter peças mais avançadas, melhorias e até algumas facilidades como os *Wonder*.

Não hesite em fazer um acordo de paz com um inimigo (e fique atento: com dois integrantes na comitiva, a civilização dele tem o tamanho da sua; com um é menor; e, com quatro, cuidado com ele!), exija dinheiro pelo aborrecimento... e em seguida ataque. Sim, esqueça os escrúpulos, pois para vencer é preciso ser implacável. Por outro lado, quando alguém mais poderoso pede dinheiro pela paz, às vezes é melhor pagar logo do que negar, porque da próxima vez ele vai pedir bem mais.

Pense no futuro. Persiga a tecnologia. Mantenha sempre um bom nível de felicidade para seu povo (quando eles fazem o Festival em sua homenagem, é sinal de que tudo vai bem). E lembre-se: é possível conseguir um desempenho maior que 100%. O recorde (de que temos notícia) está próximo dos 200%.

Sylvio Deustch

Controles principais

setas - move peça que pisca
teclado auxiliar (sem NumLock) - move peça que pisca
(com NumLock) - move mapa
Alt g, o, a, w, c - abre menus
Enter - muda de jogada se nenhuma peça puder ser movida

MENU GAME (jogo)
/ - opção de procurar cidade
(-) - menu de luxos
(+) - menu de impostos

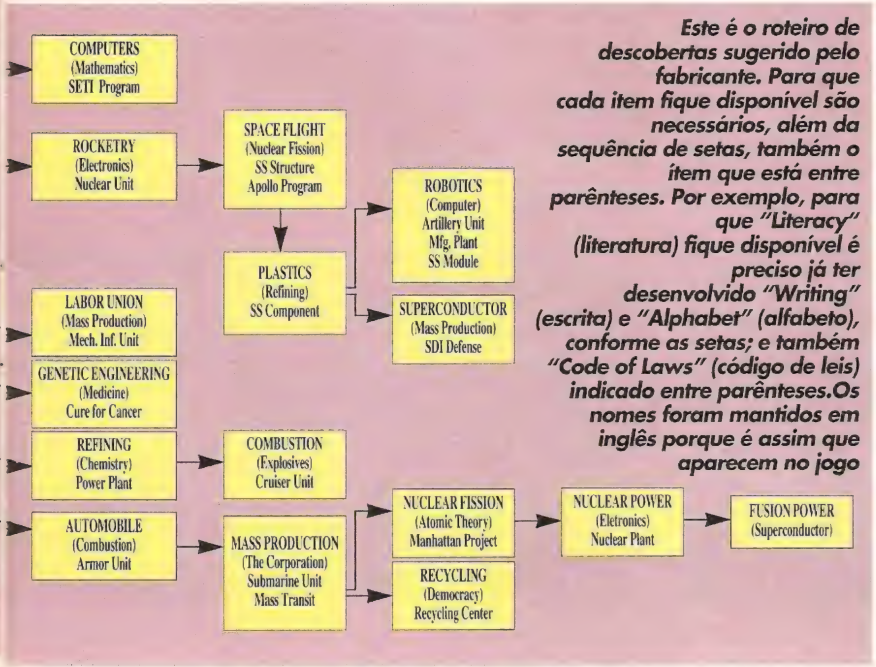
MENU ORDERS (ordens)
SPCE - passa a vez da peça que pisca
w - espera
s - sentinela
g - Go To (vai para)
Shift d - destrói peça

SÓ PARA PEÇAS SETTLERS (COLONOS)
b - funda nova cidade
r - constrói estrada (ou ferrovia)
i - constrói irrigação
m - constrói mina (ou muda para floresta/planície)
f - constrói forte

SÓ PARA PEÇAS NÃO-SETTLERS
f - fortificar peça
p - pilhagem
h - faz a cidade sobre a qual se está virar cidade natal

Tab (Ctrl i) - aparece cursor (só em jogo apenas com teclado)
Enter - entra na cidade sobre a qual está o cursor

MENU ADVISORS (conselheiros)
F1 - status de todas as cidades
F2 - status das peças militares
F3 - serviço de informações (precisa de embaixadas)
F4 - condição da população
F5 - balanço econômico



Este é o roteiro de descobertas sugerido pelo fabricante. Para que cada item fique disponível são necessários, além da sequência de setas, também o ítem que está entre parênteses. Por exemplo, para que "Literacy" (literatura) fique disponível é preciso já ter desenvolvido "Writing" (escrita) e "Alphabet" (alfabeto), conforme as setas; e também "Code of Laws" (código de leis) indicado entre parênteses.Os nomes foram mantidos em inglês porque é assim que aparecem no jogo

Astúcia e inteligência são indispensáveis nas negociações com outros povos. Mas para vencer é preciso ser implacável no ataque

Humor e aventura em SAM & MAX HIT THE ROAD

Todas as dicas para resolver este enigmático caso policial

Esses dois não têm jeito mesmo. Depois da apresentação do jogo Sam & Max na edição n°3 de Computer Games, os dois detetives não pararam mais de se meter em confusão. Nosso colaborador V. Schultz, Gerente de Suporte da Brasoft, foi intimado a acompanhar Sam & Max nesta fascinante aventura, desvendando mistérios e tentando se livrar de todas as encrencas que esses dois arranjam. Confira o relatório de nosso agente muito especial :

Logo no início os destemidos heróis arrancam um mandato do gato

"Estava sentado tranqüilamente em minha mesa na delegacia, quando o telefone tocou. Era o chefe, requisitando meus serviços. Desta vez, teria que auxiliar Sam & Max no caso do desaparecimento de Bruno, o Pé Grande, e de sua namorada Trixie.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Estávamos prontos para começar. O primeiro obstáculo era conseguir um mandato para entrar no circo. Isso foi fácil. Max arriscou uma conversinha com o gato que estava na porta do escritório. Isto é que eu chamo de arrancar um mandato de alguém. Demos o mandato para o engolidor de fogo e conseguimos entrar no circo, onde recolhemos alguns objetos muito úteis na investigação, como a mão de Jesse James e os pelos do Bruno, na primeira tenda. A conversa dos irmãos siameses foi outra pista importante.

Brinde por 20 ratinhos: uma lanterna

No meio do exaustivo trabalho resolvemos nos divertir, dando uma volta no Ciclone da Morte. Por que este nome? Bem, experimente dar uma volta também. Na saída, perdemos nossas coisas, mas o rapaz que opera a máquina nos deu um ticket, e recuperamos tudo na barraca de achados e perdidos. Somos detetives durões. Resolvemos experimentar o jogo de ratos, ao lado do trailer de Trixie. Acertar 20 ratos vale uma lanterna, objeto muito útil ao nosso trabalho. Por falar nisso, é hora de voltarmos às investigações.

Emoções no Túnel do Amor

O próximo passo era localizar o sobrinho de Bruno. Seguimos até o Túnel do Amor. Lá dentro Sam utilizou a luz negra (que pegou no escritório) na lanterna e encontrou uma caixa de fuzíveis. Depois usou Max na

Depois de pegar a mão de Jesse James no circo (esq.), Sam e Max buscam novas pistas no Túnel do Amor

FILE MANAGER

Fabricante: Lucas Arts, 93
Distribuidor no Brasil: Brasoft
Tipo: Adventure
Utiliza: 17 Mb de disco rígido
Configuração mínima: 386SX, 2Mbytes de Ram
Gráficos: VGA, 256 cores
Som: Sound Blaster e compatíveis
Contorle: teclado ou mouse (recomendado)
Preeço médio: US$ 69 (disquete) US$ 73 (CD)
Apresentação: 7 disquetes ou 1 CD

As aventuras no Túnel do Amor são "chocantes" (alto à esq.); o sobrinho de Bruno (abaixo à esq.) dá novas e sensacionais pistas; tentando consertar o telescópio (ao lado), Sam e Max fazem mil trapalhadas

FOTOS: NORBERTO MARQUES

água e em seguida na caixa de fuzíveis. "Uma experiência chocante", segundo Max. Com o carrinho parado, Sam puxou a barba do manequim e a porta secreta se abriu. Depois de escutar, por horas a fio, o relato do sobrinho de Bruno, encontramos um peixe na nossa caixinha.

Uma missão complicada foi o conserto de um telescópio quebrado em Ball of Twine. Max usou a lente (que pegamos ao lado do jogo do rato) e puxou os fios, ligando-os no telescópio. Um bom policial salvaria o jogo antes de prosseguir. Conversando com o velhinho na mesa ao lado conseguimos uma chave, que ele mesmo entortou. Seguimos depois para o "Mundo dos Peixes". Entramos, usando a chave torta no peixe e com o "consentimento" de Max, é claro! A propósito, você acredita em história de pescador? Então assista esta. No alto do novelo pegamos um pedaço de lã, usando o Max para o serviço sujo.

Viajando tanto de um lado para o outro, sempre pinta uma vontade de ir ao banheiro. Paramos em uma lanchonete - Snucker's - e entregamos o pote com a mão do Jesse James para o balconista, que o devolveu em seguida. Precisávamos também comprar um doce para levar ao sobrinho de Bruno, pois só assim ele nos daria uma "chave" para abrir o trailer da Trixie. Antes de mais nada era preciso providenciar a grana. Meus parceiros cuidaram dissso, pegando o dinheiro que estava no buraco do ratinho, bem na frente da parede do escritório.

Com a chave torta os arrojados detetives chegam ao "Mundo dos Peixes" (acima)

Mas como Max estava apertado pediu a chave ao balconista. Saímos atrás do Max, para que ele não devolvesse a chave e então nos mandamos rapidinho, pois tínhamos que abrir o trailler da Trixie. Lá pegamos um uniforme e um cartão de entrada para o Gator Golf Club.

Mais pistas...

A próxima pista a investigar era o clube de golf. O pegador de bolinhas que conseguimos do lado esquerdo da barraca, na lata de lixo, foi muito útil. Depois de conversar com o repugnante Conroy Bumpus tivemos um probleminha com o segurança dele. Nada grave. Com Max preso do outro lado do campo, foi só trocar o balde de bolinhas de golfe pelo balde de peixe (nós o pegamos no "Mundo dos

Após comprar o doce do garoto (acima) eles abrem o trailer de Trixie (esq.) e vão ao Clube de Golfe (ao lado)

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Para achar a Pedra Sapo é preciso usar o telescópio (alto); em Bumpus Ville se encontra a Cama Pick up (alto à dir.) e no quarto ao lado está o capacete (acima)

pó mágico que a toupeira nos de
Seguimos para Bumpus-Ville. Este p
de ser um lugar perigoso. Resolvem
não descuidar da segurança e salvar
jogo antes de entrar. Lá dentro, se
vacilar, entramos à direita e chegand
na Cama-Pick up, usamos o pegador d
bolinhas de golf no livro. Quando o robô aparece
usamos o fio da direita no plug da direta e o fio d
esquerda no plug da esquerda. Depois deste sufoc
entramos no quarto ao lado e usamos o capacete. Co
a chave na mão, finalmente libertamos Bruno e Trix
e ainda pegamos o quadro da sala ao lado.

Na Convenção conversamos com a recepcionista
que nos deu duas entradas para visitarmos outro
lugares. Precisávamos juntar vários objetos e faze
uma fantasia para o baile de Pés Grandes. Na porta
há um deles que queria a nossa chave para coçar
pé...Ingredientes estranhos, como um dente de di
nossauro e um líquido pegajoso que pegamos n
parque faziam parte da fantasia. Além disso é pre
ciso pegar um tomate, com a cara de John Muir
Nós o conseguimos após entregar um quadro para
velha da fazenda. Era um quadro que está em Bum
pus Ville, na casa de Conroy.

Com a fantasia de Pé Grande, entramos na Con
venção. Após o discurso, pegamos na mesa uma gar
rafa com rolha e fomos até a cozinha. Antes de entra
pegamos o picador de gelo que estava em cima d
freezer. Lá dentro encontramos novamente com
nosso "amigo" Conroy Bumpus. Depois de muit
conversa Max, em uma crise de fúria, tirou sua fanta
sia de Pé Grande, e empurrou-o para dentro do free
zer. Após um papinho com o Rei dos Pés Grandes
finalmente estávamos em frente aos Totens.

Colocamos todos os ítens em uma espécie de ba
nheira. No primeiro Totem fomos até o entortador de
chaves e entregamos o picador de gelo, que vira um
saca-rolha. Usamos o picador na garrafa e seguimos
em direção ao Mistery Vortex para usar a energia do
Vortex e prendê-la no Sno Globe tampando-o com a
rolha. No segundo Totem, a resposta estava no dente
do Tiranossauro Rex, que Max pegou no Parque dos
Dinossauros com o fio de lã. O terceiro
Totem resolvemos com a máscara que foi
feita pela mulher com o quadro de Muir
na fazenda de tomates. O quarto tem sua
solução com o travesseiro que pegamos
na Cama-Pick up de Bumpus. Finalmente
levamos os quatro ingredientes para o Rei
dos Pés Grandes. Caso encerrado. Desta
vez foi fácil. Para nós... é claro!

V.Schultz,
do 28 D.P. da Freguesia do Ó

Peixes") e jogar os peixes no lago, atraindo os crocodilos que, alinhados no lago, formam um "caminho". Ao salvar Max encontramos a próximo pista embaixo do aquário.

Na hora do Mistery Vortex foi mais complicado. Os ímãs que ligam as portas das dimensões nunca tem uma seqüência certa. O jeito foi ligar um ímã por vez (são três), e depois fazer combinações entre eles. Como heróis experientes, ligávamos o ímã, saíamos e tentávamos entrar na porta que tinha a mesma cor da sala depois do imã ligado. Tentamos várias vezes até que deu certo!

Em uma das portas, conversando com a toupeira da outra dimensão foi moleza saber o que ela queria: a encrenca era encontrar o anel que havia perdido. Não é a toa que somos considerados os melhores detetives da cidade. Seguimos até a Ball of Twine e logo sacamos que a solução era usar o pegador de bolinhas de golfe na mão de Jesse James e o ímã. Com este "pegador magnético" na bola de linha gigante, em pouco tempo o anel do tampinha estava em nossas mãos.

O líquido pegajoso...

Inimigos no freezer

Olhando pelo telescópio, procurando pedra por pedra, encontramos a pedra sapo. Passamos por ela com os pelos de Pé Grande e com o

...serve para fazer a fantasia

Final: mais um caso encerrado

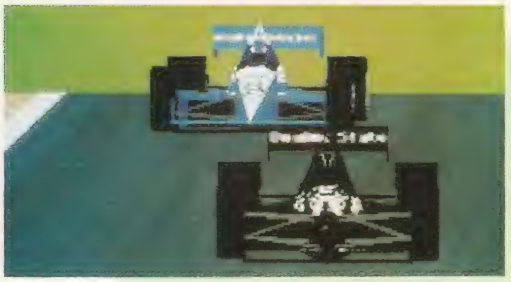
Já nas bancas

AS DUAS MELHORES REVISTAS DE AUTOMÓVEIS

GRÁTIS
Com OFICINA MECÂNICA você recebe MECÂNICA IMPORT

A PARTIR DE AGORA MECÂNICA CIRCULARÁ JUNTO COM MECÂNICA IMPORT, QUE JÁ CHEGA AO MERCADO OCUPANDO O PRIMEIRO LUGAR DO SEGMENTO

SISAL EDITORA



FOTOS: NORBERTO MARQUES

IndyCar Racing

Na matéria sobre o IndyCar Racing vocês dizem que o jogo só roda bem num 486 DX de 25 MHz. Quer dizer que o 386 DX 40 MHz está ficando em desuso? Como jogar direito com ele?

Fabro Steibel
Curitiba, PR

Como acontece com todo e qualquer modelo de computador, o 386 está ficando velho. Já temos no mercado duas versões do Pentium (o 586), o novo RISC (que equipa tanto PCs como Macs) e também o 486 DX4, cerca de 40% mais rápido que o DX2, já que tem 100 MHz. O que quer dizer que não só o 386 vai ficando para trás, mas também os 486 começam a seguir o mesmo caminho. Vamos ver cada vez mais programas que requerem máquinas mais velozes, justamente para terem mais detalhes, serem mais complexos. É a mesma questão do velho XT ou do 286, que atualmente são usados praticamente só por pessoas que lidam apenas com textos e números em programas simples. A evolução é inevitável e, no mundo da Informática, muito rápida (A Intel já está testando um protótipo do 686 ...). Apesar disso é possível jogar o IndyCar num computador PC 386, mas é preciso que ele tenha pelo menos 8 Mb de memória RAM e um co-processador numérico. Isso melhora não apenas para jogar IndyCar, como todos os outros programas. O co-processador custa em média US$ 80 e cada mega de memória RAM US$ 50.

Maniac Mansion 2: Day Of The Tentacle

Como faço para conversar com o Benjamin Franklin para por a bateria na pipa?

André Bittencourt Martins
Guarulhos, SP

Depois de carregar a super bateria, o que faço com ela?

Marcos Kenji Nakamura
São Bernardo do Campo, SP

É preciso entregar o avental para o Franklin conseguir fazer uma pipa à prova de chuva e então empiná-la pra ele. E, antes que pergunte como pegar o avental, vamos explicar: faça o Bernard pegar a placa de "Precisa-se de Empregado" que está na janela do saguão da casa no presente e mandá-la para o passado. Então faça Hoagie entregar a placa ao doutor maluco no porão. Ele vai contratá-lo e dirá para Hoagie pegar o avental. É fácil! Depois que a bateria estiver carregada, basta ligá-la no Chrono-O-John. Porém nada vai acontecer enquanto você não resolver os problemas com Bernard e Laverne. Hoagie e Laverne precisam voltar ao presente ao mesmo tempo. Então continuem jogando...

Quando estou jogando com o Hoagie, não consigo pegar o rato de brinquedo. Como faço?

Rafael Dessuy
Joinville, SC

Estou aflito! Eu e um amigo estamos "desembolando" o Day Of The Tentacle e sabemos que para capturar o gato é preciso ir ao sótão e pegar o ratinho de brinquedo com o Hoagie. Mas não conseguimos. Vocês podem nos ajudar?

Irineu da Rosa Pinheiro Júnior
Teresópolis, RJ

Como faço para pegar o maldito gato quando a Laverne o pinta com o corretor e ele sobe no teto da mansão?

Mario Montrucchio
Curitiba, PR

Estou jogando com a Laverne e acabo de capturar o gato que transformei em gambá com o corretivo Booboo-B-Gone. O que faço agora?

Luís Walter Enkal
São Paulo, SP

Para pegar o gato é preciso antes pegar o rato. E para isso você deve realizar uma experiência. Reparou que se o Hoagie sentar na cama as molas do colchão rangem e o gato larga o ratinho de brinquedo e se aproxima? Porém não dá tempo de pegar o rato. Assim que Hoagie sai da cama o gato corre e chega antes ao rato. Irritante, não? Mas há uma saída. Pegue o colchão da cama e troque-o com o da outra cama, mais ao fundo. Então sente nela. O gato vai até lá e agora Hoagie tem tempo de voltar antes do gato e pegar o rato! Depois, no futuro, há o problema de como pegar o gato pintado como gambá que subiu no telhado da casa. Essa é fácil, já sacou? Basta usar o rato... o gato se aproxima e pronto! Em seguida, o que fazer com o gato? Bem, lembra que

World Circuit

Tenho um computador 386 DX com 120 Mb de disco rígido com drives de 5.25 e 3.5, 656 Kb de memória RAM e monitor VGA. Não consigo entrar no World Circuit. Aparece a mensagem OUT OF MEMORY C:\MPS\GPRIX\GP.EXE. O que faço para entrar no jogo?

M. A. Almeida
Campinas, SP

Queria saber como é que se aumenta a potência dos carros no World Circuit.

Rafael Paulo dos Santos
São José, SC

Como vocês disseram na *Computer Games*, o World Circuit está começando a ficar monótono para alguns- meu caso. Gostaria de ter mais informações sobre qual BBS tenho de entrar em contato para obter este editor e salvar assim esse game sensacional da monotonia.

Guilherme O.C. Borges
Brasília, DF

Gostaria que dissessem como conseguir o F1ED, o editor do World Circuit, para mudar as cores dos carros, já que quero deixá-los com as cores de 1994. O meu World Circuit é da versão 1.03.

Vanderlei Marilson Regert
São Miguel D'Oeste, SC

Como a insistência é grande, vamos publicar novamente os telefones das BBSs onde existe o Editor do World Circuit: Mandic BBS (011) 816-3911; Unico BBS (011) 871-2189; BBS Ponto de Encontro (011) 914-4491; BBS El Carecón (011) 940-1770; Escola do Futuro (BBS da USP) (011) 816-8168. Porém, no caso da monotonia que acontece com certos jogadores, há outros meios de resolvê-la: vá ao Game Options Menus, dali para Control Method e então Edit Current Controls. Abra o menu de Edit Accelerate/Brake Controls. Lá no final da tela tem a opção Traction Help (Yes/No). É o controle de tração. Clique no NO, desligando o controle de tração (o que vai deixar os carros mais parecidos com os de 1994) e volte para o jogo. E veja se você é bom de verdade! Ah, sim, para aqueles que já fizeram isso e o jogo voltou a ficar chato (esses estão no time dos craques!), também há outra saída. Compre um joystick (um BOM joystick!) e comece a jogar com ele. Sem controle de tração fica realmente legal jogar assim. E ainda é possível ir no menu onde se seleciona o tipo de controle de direção (Edit Steering Controls) e desligar o auxílio de direção, o Steering Help (só pode ser desligado se o controle escolhido for joystick). Aí então é que o jogo fica difícil!!!

você tem de entrar no relógio do vovô do futuro para chegar ao porão, mas tem o tentáculo caçador de humanos com a rede de borboletas que não o deixa fazer isso? Claro, o modo de se livrar dele é fazer os outros prisioneiros fugirem. Mas eles acham uma boa idéia continuar com a vida boa ali na cela... então pegue o gato convertido em gambá e solte-o lá na cela. E prepare-se para dar umas boas risadas!

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Pego o hamster no quarto do Ed e o coloco na Hamster Machine, no porão, e ele fica lá rodando na máquina. Para que serve isso? Como pegar o suéter que está em baixo do gordão que dorme em um quarto da casa?

Fabio de Oliveira Paula
Rio de Janeiro, RJ

Calma, ainda não é hora de usar essa máquina de hamster! O hamster que você pegou deve ser usado no futuro, não no presente. Quanto ao suéter, é preciso colocar duas moedas na máquina que faz a cama vibrar (lembre-se, a casa no presente é um hotel!) e com isso o dorminhoco será jogado na cama e você vai poder pegar o suéter. Agora... como pegar as moedas? Uma é fácil: ela está no telefone público no saguão. A segunda dá um certo trabalho conseguir, é aquela presa numa goma de mascar no chão do saguão. E parece não haver modo de tirá-la dali. Mas há: vá até o quarto do gordão e feche a porta. Pegue o chaveiro na fechadura. Vá para fora da casa e dê a chave para o ladrão de carros. Você vai conseguir um pé-de-cabra. Use-o na moeda com goma de mascar e pronto!

Nota da redação

Além de responder dúvidas, esta é uma seção aberta também aos leitores de *Computer Games* que tenham uma super-dica e queiram vê-la publicada. Para participar basta escrever a Sisal Editora, revista *Computer Games*, rua São Samuel, 177, Vila Mariana, São Paulo, SP, CEP 04120-030

MOUSE

ILUSTRAÇÃO: SYLVIO DEUSTCH

Como funciona o "ratinho", um dos acessórios mais importantes do computador, e a escolha entre os diversos tipos

É simples e genial: basta colocar a seta sobre o ícone (símbolo) de um programa, dar dois toques e pronto. O programa "roda". Tudo acontece rapidamente, sem a menor necessidade de digitar comandos. É a mágica do mouse, um acessório com muitas funções, mas tão integrado ao uso do computador, que ninguém se lembra muito dele.

O mouse funciona através de uma ligação na placa mãe, responsável pelo processamento do computador. De uma forma simplificada, é como se houvesse duas coordenadas (duas linhas retas, uma na horizontal e outra na vertical) que se movimentassem pela tela do computador, e o ponto onde elas se encontram é onde está a seta do mouse.

Assim, quando esta seta pára sobre um ícone de um comando, e é dado um clique, o software (programa) do mouse envia para o programa que está na tela a localização da seta do mouse. O comando é então executado.

Na hora da compra do computador, o mais comum é não dar muita importância ao mouse. Na maioria dos casos ele vem junto com o computador, como parte do pacote, ou mesmo como brinde. É mais ou menos como o teclado, o que vier está bom. Mas será que está bom mesmo? Como acontece com os joysticks, muitas vezes é possível se adaptar ao que estiver mais próximo, em vez de procurar o que se adequaria melhor às necessidades.

Ter um bom mouse é fundamental. Principalmente para quem usa muito ambientes operacionais gráficos como o Windows ou OS/2 e ainda mais se o seu uso também se estende ao desenho no computador.

Qualidade

A diferença entre um mouse bom e outro ruim começa no design. Há mouses com todo tipo de formato, uns decorativos, outros mais anatômicos, grandes, engraçados, e alguns assimétricos (incluindo variações dos modelos para destros e canhotos). Isso sem falar

Um modelo para crianças (o Kidz Mouse, da Logitech) aproveita a semelhança do acessório com um ratinho

DIVULGAÇÃO

NORBERTO MARQUES

O modelo TrackMan é estacionário e a bolinha é movida com o polegar

dos modelos que simulam outros objetos, como ratinhos (é claro!) e carros, e até mouses sem fio, que transmitem as informações por ondas de rádio para o computador.

Porém, descartando os do tipo "enfeite" (que, como o nome diz são mais para serem olhados que usados) os melhores geralmente são os mais caros. Há diversos bons modelos de mouse, porém a marca Logitech obteve tal domínio no mercado, que consegue vender aparelhos de grande qualidade por preços relativamente baixos.

Por dentro do mouse

Todo mouse é composto de uma esfera de borracha, localizada na parte de baixo do "corpinho" do "rato" e que varia no tipo e anatomicidade. A "bolinha" é movimentada pelo movimento da mão e sensores detectam o movimento da bola dentro do aparelho. Além da bolinha de borracha, há ainda dois ou três botões (dependendo do modelo) localizados na parte de cima, que servem para acionar o ícone-seta do apontador na tela. Para que o mouse "entenda" os toques, há uma placa de circuito impresso que detecta a pressão do dedo sobre os botões e envia os sinais de impulso para o software de comunicação com o computador, que se encarrega de decodificar" os sinais do rato.

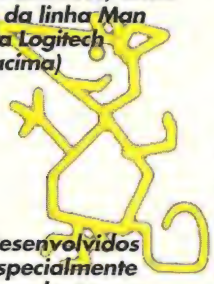
Uma boa dica é lembrar de remover com certa freqüência a esfera do mouse, para limpar tanto a ela quanto os roletes no interior do aparelho. Não é nada difícil, é apenas uma questão de encaixes.

O lado lógico

A imensa maioria dos mouses atuais incorpora certos recursos, como diferenciar movimentos curtos e precisos de movimentos longos e velozes. O software que controla o mouse percebe um movimento longo e faz o cursor do mouse avançar rapidamente trechos longos na tela, enquanto que nos movimentos curtos o cursor move-se pouco e a precisão é bem maior. É sempre possível introduzir certas ordens na linha de comando para o mouse no AUTOEXEC.BAT de forma a controlar a "sensibilidade" do mesmo. O manual de cada

FOTOS: NORBERTO MARQUES

Entre os mouses mais comuns, de três botões, há os mais simples (acima, à direita), e modelos mais caros e sofisticados, como o da linha Man da Logitech (acima)



Desenvolvidos especialmente para laptops e notebooks, os mouses trackball (abaixo) não precisam ser movidos sobre a a mesa

modelo explica como usar cada comando. Quer dizer, se no Windows é preciso uma "sensibilidade" média, pode ser necessária maior "sensibilidade" para um jogo como o Flight Simulator. Já em jogos do tipo adventures o importante é a questão do deslocamento rápido, e assim por diante.

Tipos e tipos

Os mouses mais comuns são de um tipo não muito recomendável: os "descartáveis". Uma das marcas mais conhecidas é a Genius, por ser das mais baratas, podendo-se encontrar desta e outras marcas, vários modelos de mouses que chegam a custar apenas US$ 5. Tem até daqueles que são vendidos numa cartela, como as de pilhas nos supermercados...

A maioria dos programas que usam mouse, utilizam apenas dois botões, porém está crescendo o número dos que aproveitam o botão do meio (os mouses de dois botões utilizam o recurso de apertar os dois botões juntos para fazer o mesmo que o terceiro botão). Alguns modelos de mouse permitem a opção de se colocar num dos botões (a escolher) o "double click" (dois cliques), ou seja, acionado apenas uma vez, este botão passa ao computador a ordem dos dois cliques.

Entre os mouses de boa qualidade, vale destacar aqui o FirstMouse e MouseMan da Logitech, que estão entre os melhores "comuns" (o MouseMan faz parte de uma série de equipamentos da Logitech, a série Man, que incorpora uma nova tecnologia de software, sendo por isso mais caro). A própria Logitech tem outros modelos de mouse, igualmente bons, e até um mouse paralelo. A imensa maioria dos mouses é serial (a diferença entre serial em paralelo é que no serial o fluxo de dados é transmitido em seqüência, enquanto que no outro vão vários dados juntos, em paralelo), usando uma das entradas padrão do PC. O mouse paralelo - como a maioria das impressoras (mas não é possível ligar o mouse na saída delas) - precisa de uma placa especial, que vem com ele. Por isso é mais caro.

Mouse "Trackball"

Nos laptops e notebooks sempre há um problema: como incorporar algo que se tornou tão básico como o mouse, num aparelho feito para usar no colo? Simples: a bolinha foi colocada junto do teclado, no corpo do aparelho e os botões na lateral do laptop. Este é princípio do "trackball", o mouse dos notebooks.

Para ter uma idéia, levante seu mouse e use o polegar para mover a bola: este é um modo rudimentar de representar um mouse trackball. A invenção, que incorpora os mesmos recursos de software dos mouses "normais", foi adaptada para ser usada numa mesa, economizando espaço, já que não precisa ser movida. Esse sistema é utilizado em dois aparelhos da Logitech, o TrackMan, que parece um mouse imóvel com a bolinha do lado; e o TrackMan portátil, que economiza ainda mais espaço, por ficar de pé, com a bola na lateral e um botão para o indicador e dois para o polegar.

Sylvio Deutsch
Luiz Carlos Mazzaferro Júnior

DELETE

Eliminar arquivos ou diretórios é uma tarefa simples, que pode ser feita pelo Windows ou pelo DOS. Mas são necessários alguns cuidados

Um jogo que se tornou insuportável, programas que já nem se sabe mais para que servem, a winchester repleta... O fato é que não dá para ficar apenas criando arquivos e instalando programas e jogos no computador o tempo todo. Às vezes é preciso deixar o sentimentalismo de lado e "deletar" alguns deles. "Delete" é uma palavra em inglês que significa apagar, excluir, mas em português, entre os micreiros, quer dizer eliminar diretórios ou arquivos. Por aqui deletar já virou um verbo, com todas as devidas conjugações.

A escolha dos arquivos a serem deletados pode obedecer a critérios bem específicos. Todo jogo ou programa tem um ciclo periódico de uso. Após ter acabado um jogo (que claro, não seja o seu favorito) ele não precisa mais ficar instalado no computador. Basta a cópia disponível em disquetes. O mesmo vale para programas que são usados apenas eventualmente. Além disso, para funcionar bem e ter processamento rápido um computador precisa ter cerca de 30 Mb de espaço livre no disco rígido. Assim, eventualmente, é preciso "fazer uma faxina" nos programas e arquivos do computador e deixar instalado apenas o que é realmente útil.

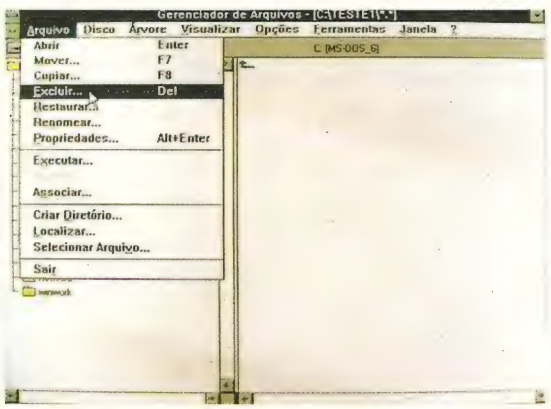
Apagar um arquivo é relativamente fácil. Muito mais difícil, às vezes impossível, é recuperar um arquivo jogado fora. Por isso, é preciso tomar cuidado e ter sempre cópias em disquetes. Alguns arquivos são absolutamente intocáveis, pois são responsáveis pelo funcionamento da máquina. Estes não podem ser apagados de maneira nenhuma, sob pena de seu computador não funcionar até que eles sejam reinstalados. Jamais pense em deletar arquivos como o:

COMMAND.COM
WIN.INI
SYSTEM.INI

O primeiro arquivo(COMMAND.COM) "carrega" (põe em funcionamento) o DOS e sem ele não acontece a comunicação entre o usuário e a máquina. Os dois seguintes são do Windows e tem toda a configuração desse programa, ou seja, sem ele quem não carrega é o seu windows. Também é prudente - principalmente para os iniciantes - não deletar os arquivos CONFIG.SYS AUTOEXEC.BAT, do DOS, e que contém informações sobre configuração de memória e programas que ficam residentes na RAM (Memória de Acesso Randômico), mantendo a performance ideal do computador.

Por isso, antes de mais nada é importante confirmar se é aquele mesmo o arquivo a ser deletado. Para isso, a melhor maneira é executá-lo, ou seja, colocá-lo para funcionar, tomando o cuidado de anotar antes o seu nome e verificar sua utilidade. Se houver qualquer dúvida, sempre é melhor não deletar. Mas, feita a confirmação, há várias formas de se deletar um arquivo. Basicamente são dois procedimentos: pelo DOS e pelo Windows.

Deletar pelo DOS (dir) é um pouco mais complicado que pelo Windows (abaixo). Veja, passo a passo, como o serviço pode ser feito das duas maneiras



FOTOS: NORBERTO MARQUES

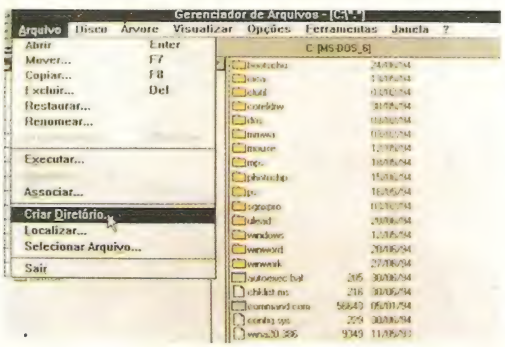
O DOS é o preferido pelos mais experientes, mas o processo no Windows é bem mais fácil.

Como a melhor forma de aprender qualquer coisa é fazendo, *Computer Games* mostra, passo a passo, como criar arquivos (assim os que já estão no seu computador não correm riscos) e em seguida deletá-los. Lembre-se que no DOS as letras, espaços e sinais devem ser digitados exatamente como mostrados, sendo indiferente se for digitado em letras maísculas ou minúsculas. Nos exemplos será usado o (C:) que se refere a winchester ou disco rígido (hard disc), mas pode ser feito da mesma forma em disquetes substituindo-se o (C:) por (A:) ou (B:), conforme o caso.

Para evitar problemas com arquivos já instalados, crie um diretório de teste para deletá-lo em seguida

Windows

Há duas formas de se deletar arquivos pelo Windows. A primeira é através do Gerenciador de Arquivos (ou File Manager, se o Windows for em inglês). Antes, porém, é preciso criar um diretório a ser deletado. Vá seguindo os passos:

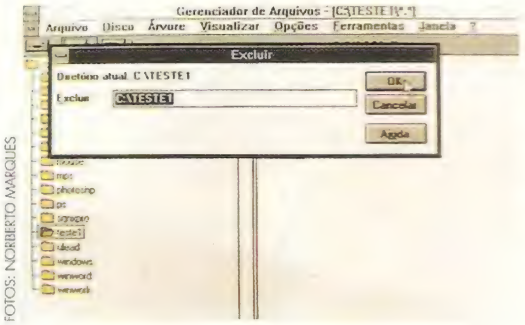


1 Abra o Gerenciador de Arquivos e dê um click no ícone do hard disk (*C:*);

2 Vá com o mouse no menu *"Arquivo"* (File) e depois até a opção *"Criar Diretório"*

3 Dê um nome ao novo Diretório, por exemplo, *Teste1*;

4 Confira na *árvore* (tree). Veja se lá está o diretório *Teste1*.



FOTOS: NORBERTO MARQUES

No Windows sempre é pedida a confirmação da exclusão de um arquivo

Como é um diretório que começa pela letra "T", talvez ele esteja mais para baixo na janela. Use as setas do teclado ou o mouse para se movimentar pela árvore.

Para deletar:

1 No *Gerenciador de Arquivos*, selecione com o mouse o diretório Teste1;

2 Vá ao menu Arquivo e selecione *Excluir* ("del" se o Windows for em inglês);

3 Será exibido o quadro pedindo confirmação. Dê um *OK* e pronto, o diretório desaparecerá;

4 A deleção do arquivo pode também ser feita pelo teclado.

Após a seleção do diretório (um clique simples com o mouse sobre o ícone dele na árvore) basta apertar a tecla "Delete" e confirmar em seguida com o "Enter".

DOS

A tela preta do DOS pode até assustar quem não está habituado aos seus comandos. Mas os comandos são em número reduzido e, com um pouco de prática, acabam sendo decorados. Da mesma forma que no Windows, antes de apagar arquivos é recomendável fazer um exercício de criar e depois deletar um diretório. A digitação deve ser feita exatamente como está proposta, inclusive os sinais e espaços, sempre seguido do <enter>.

Dicas

★ *Para saber o tamanho de cada arquivo basta clicar o nome no "**Arquivo**" (File Manager) no Windows que, embaixo, na coluna da direita aparece quanto bytes estão sendo utilizados. Na coluna da esquerda, também embaixo, ao se clicar o (**C:**) obtem-se a informação do tamanho da whinchester e quantos K estão livres.*

★ *Para o bom funcionamento de seu computador convém manter cerca de 30 Mb de espaço em disco rígido livres.*

★ *Para selecionar mais de um arquivo no "arquivo" (File Manager) no Windows basta manter apertado o **Ctrl** e ir selecionando os arquivos desejados.*

★ *Para selecionar uma faixa, clique o primeiro arquivo da faixa e, mantendo a tecla **Shift** pressionada, clique o último. Todos os arquivos entre eles estarão também selecionados.*

★ *Periodicamente convém dar um "**DEFRAG**" no computador. **DEFRAG** é um programa que existe no DOS que reorganiza no disco rígido os arquivos que estão fragmentados (colocados em locais diferentes), reagrupando programas e arquivos. Para isso dê o comando no Prompt do DOS: **DEFRAG**.*

★ *Sempre que for apagar um programa que tenha ícone no **Gerenciador de Programas** (Program Manager), apague primeiro esse ícone e depois os arquivos no Gerenciador de Arquivos (File Manager).*

★ *Nunca apague um diretório estando nele. Se fizer isso, é possível que junto perca-se o DOS e a área de boot da máquina. Seria como serrar o galho da árvore estando sentado na ponta dele...*

```
C:\TESTE2>dir

 O volume da unidade C é MS-DOS_6
 O número de série do volume é 1C9A-8511
 Diretório de C:\TESTE2

.          <DIR>          06-30-94   9:40p
..         <DIR>          06-30-94   9:40p
TESTE    TXT            104 06-30-94   9:43p
       3 arquivo(s)            104 bytes
                        39,583,744 bytes livres

C:\TESTE2>type teste2.txt
Arquivo nao encontrado - TESTE2.TXT

C:\TESTE2>type teste.txt
Este é apenas um teste da revista Computer Games para ensinar a maneira cde dele
tar um arquivo pelo DOS.
C:\TESTE2>del teste.txt

C:\TESTE2>cd\

C:\>RD teste2_
```

```
C:\>md teste2

C:\>cd\teste2

C:\TESTE2>_
```

FOTOS: NORBERTO MARQUES

1 Para criar um diretório digite:
C:\>md teste2
O comando **md** significa "make directory", criar um diretório, e depois do espaço o nome que não deve ter sinais e no máximo oito letras. Se surgir a mensagem "unable to create directory" - incapaz de criar o diretório, significa que já existe um diretório com este mesmo nome.

2 Para abrir e usar um diretório:
C:\>cd\teste2
O comando **CD** significa "Change Diretory", ou seja, mudar diretório, e faz com que vá para o diretório "teste2".

3 Como este é um diretório vazio, é preciso escrever algum texto. Para isso é preciso um novo comando:
C:\TESTE2>copy con teste.txt
O comando copy con significa "copiar do console", ou seja, o que for escrito no teclado será passado para o arquivo. O txt indica que é um arquivo de texto. Digite qualquer coisa só para visualizar um texto, e finalize com **[F6]** ou **Ctrl-Z**. Estes são os comandos para salvar no DOS. A partir desse comando seu arquivo está gravado na winchester no diretório "teste2". Pode-se ir para outro programa, desligar o computador que ele permanecerá lá.

4 Depois de ligado novamente, digite:
C:\>CD\TESTE2
C:\TESTE2>DIR
Com o comando **DIR** verifica-se todos os arquivos que existem num diretório, no caso apenas o teste.txt.

5 Para acessar o arquivo:
C:\TESTE2>
type teste.txt
O comando **type** manda que o texto gravado volte à tela.

6 Agora finalmente vamos apagar o arquivo:
C:\TESTE2>del teste.txt
O comando **del** faz com que o nome do arquivo seja retirado da lista, apagando a primeira letra do nome. O espaço que estava sendo ocupado no disco passa então a ficar disponível para novas gravações. Mas o arquivo só desaparecerá de verdade (fisicamente) quando uma nova gravação for feita sobre ele. É por isso que programas de "undelete" às vezes conseguem recuperar arquivos deletados.

7 Para apagar o diretório:
C:\TESTE2>CD
O comando **CD** faz o DOS voltar para a raiz
C:\>RD TESTE2
O comando **RD** significa Remove Directory, ou seja remover, eliminar diretórios. Portanto depois de eliminar o conteúdo de um diretório, o próprio diretório também pode ser eliminado, desaparecendo da lista do computador.

8 Para apagar um diretório e todos seus subdiretórios
C:\>DELTREE TESTE2
Este é um comando que funciona apenas nos computadores que tenham um DOS versão 6.00 ou superior (para conferir a versão do seu DOS basta digitar **ver** no prompt do DOS). O **deltree** apaga o diretório e todos os arquivos e subdiretórios que ele contenha, tornando o serviço de deleção mais rápido. E perigoso. Por exemplo, JAMAIS digite (deltree c:\), sob pena de apagar TODO o seu disco rígido - a menos que essa seja mesmo sua intenção.
Naturalmente, sempre que for digitado um comando de deleção, o computador sempre pedirá, através de uma mensagem na tela, que se confirme o comando. Se houver mesmo certeza, a resposta deve ser sim (ou Yes).

No DOS o comando "MD" (acima) significa "made directory" (criar diretório). Se houver algum erro de digitação, o DOS (esq.) não reconhece o arquivo. E jamais deve-se apagar um arquivo quando se está nele.

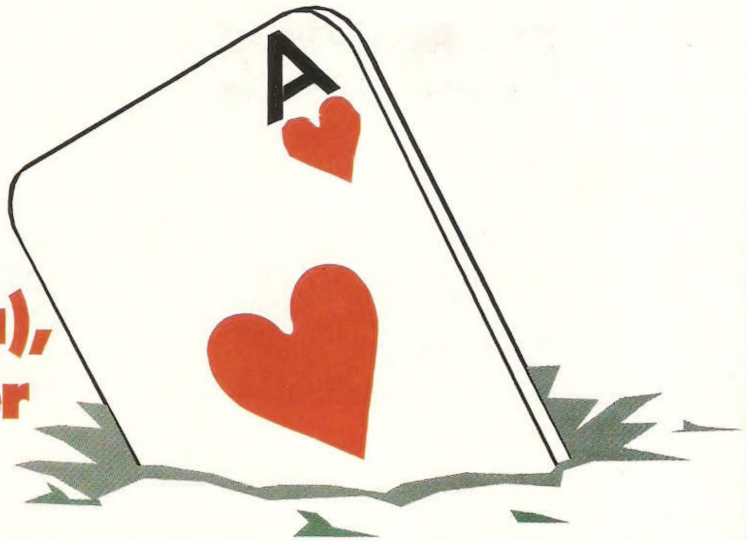
O comando "deltree", disponível a partir do DOS 6.0, deve ser usado com muito cuidado: pode apagar todo o disco rígido

```
PHOTOSHP      <DIR>          06-15-94   7:15p
CICA          <DIR>          05-13-94  12:58p
FS            <DIR>          05-16-94   6:11p
MPS           <DIR>          05-18-94   9:04p
CORELDRW      <DIR>          05-30-94   4:03p
WINWORD       <DIR>          06-20-94   2:26p
WINWORK       <DIR>          06-27-94   5:39p
AUTOEXEC BAT          205 06-30-94   8:25p
CHKLIST  MS           216 06-30-94   7:39p
CONFIG   SYS          229 06-30-94   8:20p
WIN420   386        9,349 05-11-93   6:00a
COMMAND  COM       56,643 01-05-94   6:20a
TESTE2        <DIR>          06-30-94  10:20p
      21 arquivo(s)         66,642 bytes
                        39,585,792 bytes livres

C:\>deltree teste2
Excluir diretório "teste2" e todos seus subdiretórios? [sn] s
Excluindo teste2...

C:\>_
```

Num CD, muitos jogos (de graça), a escolher



É até difícil escolher. Nas BBS, espécie de clube, pagando-se uma quantia mensal pode-se, por telefone, via modem do computador, entrar em contato com outros usuários e, entre muitas outras coisas, pegar muitos jogos, todos gratuitos. As grandes BBSs oferecem uma imensa quantidade de games em CD-ROM (tudo shareware, ou seja, programas de distribuição gratuita). Claro, é possível comprar um destes CDs, mas o melhor mesmo é tornar-se sócio de uma das BBS e escolher os jogos que mais lhe interessarem. Além de ser mais barato, as principais BBSs oferecem várias opções de CDs ao mesmo tempo (veja os telefones das BBS na página 39). Aproveite!

Um CD que acaba de chegar no Brasil é o CICA, de abril de 1994, que traz apenas programas para Windows, dentre eles mais de 200 games. Para facilitar sua escolha, destacamos os principais :

ABM_CMD.ZIP versão do Atari Missile Command

AMAZE407.ZIP labirinto 3D

ASTERO03.ZIP jogo de estratégia

ASTLITE.ZI horóscopo diário

AZTEC.ZIP antigo quebra-cabeça asteca

BDD.ZIP batalhas num deserto distante

BLWIN350.ZIP Block-Logic (Versão 3.50)

CAMAZE.ZIP criar, editar e resolver pequenos labirintos

CARDWS12.ZIP CardsWork-Shop. Projetar e jogar paciências

CHESS100.EXE xadrez via modem

CSBT.ZIP CardShark. Tutor de Bridge

CSTONE10.ZIP CornrStone. Quebra-cabeça tipo Cubo Mágico

DARE2DRM.ZIP Dare to Dream. Adventure gráfico

DISCARD.ZIP Discard. Jogo de paciência, feito para enlouquecer!

FFWS1.ZIP Fantasy Football (parte 1 de 2)

FFWS2.ZIP Fantasy Football (parte 2 de 2)

GETALIFE.ZIP Conway's "Game of Life"

KYE2.ZIP jogo tipo Pacman

MAGIC.ZIP Dominó

MCHEAT.ZIP Programa para roubar no Minesweeper

MEDWAR11.ZIP Wargame em tempos medievais

MEMGM10.ZIP jogo da memória

MOTHER12.ZIP Mãe de Todas as Batalhas, versão 1.2b

PEND12.ZIP Pendulous. Jogo de estratégia

PFW.ZIP Panzerkrieg. II Guerra Mundial. Para dois jogadores

ROULETTE.ZIP roleta

S_D24.ZIP Search & Destroy. Jogo espacial com sons

SPANIT.ZIP Span-It! Jogo de unir os pontos para dois jogadores

SSBATL.ZIP jogo espacial

STLEMP10.ZIP Stellar Empires. Conquiste as estrelas

SUBLIM20.ZIP selecione mensagens subliminares para aparecerem no Windows

TARGET.ZIP Target. Jogo de dados

UFOTK10.ZIP ***UFO*** Tracker, jogo de ação espacial com som

WFBALL11.ZIP jogo de futebol americano

WINADD11.ZIP Advanced Dungeons and Dragons Windows Game Tool

WINADV21.ZIP Colossal Cave. Adventure

WINDOG10.ZIP Prairie Dog Hunt. Jogo de ação

WINGO1.ZIP jogo do Go

WINJACK.ZIP jogo de BlackJack (21)

WINPOOL.ZIP bilhar

WINSIEGE.ZIP Siege! jogo de estratégia

WINSO11.ZIP Sokoban para Windows

WORDMAN.ZIP jogo tipo pac-man

WTAROT.ZIP Tarô automático

YAHT_C.ZIP versão do Yam

YALIFE.ZIP mais uma versão do jogo da Vida

SISAL EDITORA

DIRETORES
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

REDAÇÃO
Diretor Editorial: Josias Silveira (responsável)
Redator Chefe: Roberto Araújo
Editor Convidado: Sylvio Deutsch
Colaboradores: Mônica Pina; Mário Fittipaldi; Luiz Carlos Mazaferro Júnior; Roger Techima; V. Schultz; Ricardo Pereira; Vantuil Carlos Portela e Silva e Alarico Haikel Júnior.

Fotografia: Studio Norberto Marques

EDIÇÃO DE ARTE:
Paulo Affonso Soares (Supervisão)
Shirley Vieira Lima (Projeto Gráfico e Edição)
Alex Scalheiro (Operador de Sistema)
Eliane Ferreira Cruz (digitação)

COMERCIAL E MARKETING
Diretor: Márcio Saldanha Marinho
Gerente SP: Luis Fernando Marques
Gerente RJ: Márcio Saldanha, filho

SISAL EDITORA LTDA
Rua São Samuel, nº 177,
Vila Mariana- São Paulo, SP
CEP 04120-030.
Fone/Fax: (011) 574-0747

RIO DE JANEIRO - Filial
Av. das Américas, número 1155,
Grupo1606 - Barra da Tijuca -
Fone (021) 439-9300
CEP 22631-000

ASSINATURAS: (021) 280.2892

COMPUTER GAMES é uma publicação da Sisal Editora Ltda. Distribuição exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A., Rua Teodoro da Silva, 907,Rio de Janeiro, RJ, Fone (021) 577.6655.

COMPUTER GAMES é marca registrada da Sisal Editora Ltda. **COMPUTER GAMES** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em matérias assinadas não são necessariamente as da revista. **COMPUTER GAMES** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por qualquer tipo de transação comercial que envolva anunciantes.Todos os direitos reservados. Registro no INPI Nº 816432.325.

Fotolitos: Basatelli, Grafibrás e Fortek.

Impressão:
Globo Cochrane Gráfica

Julho/Agosto 1994

Bem vindos à

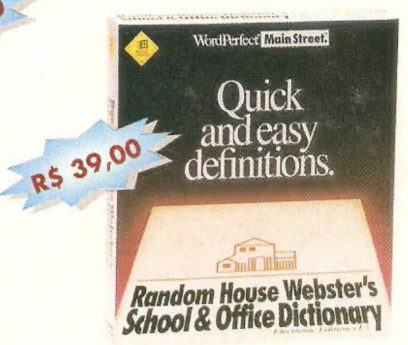
WordPerfect

Main Street.

A Melhor Maneira de Organizar Pessoas, Lugares & Coisas.

A Maneira Mais Fácil de Desenhar.

A Maneira Mais Fácil de Aperfeiçoar a sua Redação.



Definições Rápidas e Fáceis.

Todos os Grandes Recursos do WordPerfect num Pequeno Pacote.

A Maneira mais Fácil de Escrever, Orçar, Arquivar, Desenhar, Pintar...

REVENDAS AUTORIZADAS - BRASOFT

MULTIMEDIA & ENTERTAINMENT
BRASOFT GAMES

São Paulo (011): Agres - Tel.: 581-2692 • A Informática ABC - Tel.: 744-7124 • Allen SP - Tel.: 535-1116 • Award - Tel.: 542-5347 / 542-4094 • Brasoftware - Tel.: 253-1588 • City Micro's -Tel.: 872-8330 • Computer Express -Tel.: 533-3079 / 241-0276 • Computer Place - Tel.: 822-7388 / 820-2851 • CS Compusoftware - Tel.: 240-2522 • Farah's Informática - 851 0041 / 37-3066 • Hammers - Tel.: 815-4966 • Impacto - Tel.: 579-0177 • Itautec Shop -Tel.: 883-2875 / 227-1777 / 822-1717 • Maxi Byte - Tel.: 574-5999 / 222-0334 • Microcap - Tel.: 831-35 11 • Microplus - Tel.: 283-1466 • Microtime - Tel.: 276-0850 / 285-3860 • Multisoft - Tel.: 535-3431 • Novaforma - Tel.: 262-2144 • SND Informática - Tel.: 223-3000 • RPS - Tel.: 270-3400 / 851-1030 • Star Hot - Tel.: 574-0655 **Campinas (0192)**: Santo Antônio - Tel.: 31-1444 **Rio Claro (0195)**: Cântaro Multimídia - Tel.: 24-1476 **Rio de Janeiro (021)**: Allen Rio - Tel.: 240-2593 • CD Rom Club - Tel.: 259-7559 • Contemporânea - Tel.: 247-6076 • Icon - Tel.: (0800)21-4266 • SoftConnections - Tel.: 542-9546 • Softxpress - Tel.: 285-0893 / 285-6994 • Só Software Rio - Tel.: 552-9994 **Cabo Frio (0246)**: MediaNews Informática - Tel.: 45-4732 **Curitiba (041)**: Crazy Byte - Tel.: 223-4679 • Livraria Curitiba - Tel.: 322-5455 **Campo Grande (067)**: Net & Conect - Tel.: 382-0927 **Brasília (061)**: MicroShopping - Tel.: 347-9040 **Porto Alegre (051)**: De Bem - Tel.: 343-8200 • Digimer - Tel.: 221-7599 • Digital - Tel.: 225-9944 • Inteligência - Tel.: 228-5381 **Recife (081)**: Infobox - Tel.: 465-3422 • Moura Informática - Tel.: 445-2444 **Belo Horizonte (031)**: A&C Infor - Tel.: 261-1979 • Channel - Tel.: 273-1960 • R2V2 - Tel.: 286-1166 **Uberaba (034)**: O&M Informática - Tel.: 336-3221 **Vitória (027)**: Kernel - 225-7945 **Salvador (071)**: Multi Soluções - Tel.: 358-9485 **Fortaleza (085)**: AM Informática - Tel.: 264-1910 **Belém (091)**: Unipel - Tel.: 226-4033

10 ANOS BRASOFT

NEM COMEÇOU O JOGO E VOCÊ JÁ SAI GANHANDO. IS MULTIMÍDIA. R$ 2.581 À VISTA OU EM 24 VEZES*.

ItautecShop

IS MULTIMÍDIA
Monitor color 14" 0.28 + teclado ABNT + Mouse. Microprocessador 80486 SX 33 + 4MB + DR 3,5" + W212. Placa de som + Placa de vídeo SVGA local bus (1MB). Upgrade até Pentium Overdrive. CD-ROM + 7 Títulos em CD. 2 Alto-Falantes + 1 Microfone. DOS e Windows instalados no winchester.

VALE BRINDE.
RECORTE ESTE CUPOM E NA COMPRA DO IS MULTIMÍDIA VOCÊ GANHA UM CD DA NEO INTERATIVA Nº 2.
PRAZO DE VALIDADE ATÉ 15/8/94.
DURANTE A FENASOFT, VOCÊ TEM UM DESCONTO DE R$ 257.

TELEVENDAS ITAUTEC
0800-121444

São Paulo - Av. Paulista, 2.371 - R. Sta. Ifigênia, 73 - R. Leopoldo Couto Magalhães Jr., 366.
Brasília - SHN, Q.2 BL.C
Abertas aos sábados, das 9 às 13 horas.

* Financiamento pela Itaucred, sujeito à aprovação.

Itautec

A MARCA BRASILEIRA DA INFORMÁTICA.